

UNIVERSIDAD DE SANTIAGO DE CHILE
FACULTAD DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS
DEFICIENCIAS PRESENTES EN VIDEOJUEGOS NO LOCALIZADOS
FINAL FANTASY VII

Autores Daniela Constanza Albi Canales
Carolina Esperanza Donoso Arce
Oriel Iván Palma Rodríguez

Profesor Guía Leonardo Véliz Campos

Tesis para optar al Grado de Licenciatura en Lingüística Aplicada a la Traducción.

Santiago, Diciembre 2006

UNIVERSIDAD DE SANTIAGO DE CHILE

FACULTAD DE HUMANIDADES

DEPARTAMENTO DE LINGÜÍSTICA Y LITERATURA

LICENCIATURA EN LINGÜÍSTICA APLICADA A LA TRADUCCIÓN

LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS

DEFICIENCIAS PRESENTES EN VIDEOJUEGOS NO LOCALIZADOS

FINAL FANTASY VII

Daniela Constanza Albi Canales

Carolina Esperanza Donoso Arce

Oriel Iván Palma Rodríguez

Leonardo Véliz Campos

Tesis de Grado presentada a la Facultad de Humanidades en cumplimiento parcial de los requisitos para optar al Grado académico de Licenciado en Lingüística, mención Inglés – Japonés.

Santiago, Diciembre 2006

ÍNDICE

RESUMEN

Desde fines del siglo pasado, el mercado tecnológico ha ido ampliando sus horizontes llegando más allá de sus propias fronteras, haciendo que productos, tales como programas computacionales, videojuegos y páginas Web, que antes eran exclusivos de países desarrollados, ahora formen parte de la vida cotidiana de gran parte del mundo.

La localización es el proceso que utilizan las grandes compañías de hoy en día para llegar a todo el mundo a través de la traducción de software. Su principal objetivo es considerar todos los aspectos envueltos en la elaboración de estos, desde su programación hasta la llegada al país receptor junto a sus elementos lingüísticos y culturales, para lograr un producto final de calidad que sea aceptado en su lengua meta al igual que en la original. Actualmente, la mayoría de estos productos localizados provienen desde España, razón por la cual aún no se consideran otros países de habla hispana. La presente investigación ahonda en esta área y analiza a fondo todos los matices necesarios para validar a la localización como la mejor alternativa capaz de generar trabajos que sean aprobados tanto en Chile como en Latinoamérica, contrastando su aceptación con un producto oficial lanzado en España. Para demostrar su validez, se tomaron y estudiaron los errores lingüísticos presentes en la versión en español del videojuego no localizado Final Fantasy VII, aplicando una prueba a estudiantes de traducción de la Universidad de Santiago de Chile, quienes con sus respuestas identifican y entregan opciones para corregir dichos errores, justificando un potencial trabajo de localización en Chile y demostrando que la localización es el mejor proceso para realizar productos de calidad.

ABSTRACT

From the end of last century onwards, the technological market has been widening its horizons reaching places beyond its frontiers, making products viz. software, videogames and Web sites which were exclusively part of developed countries, take part of everyday life nearly worldwide.

Localization is the process currently used by big companies to reach the whole of the world by means of the translation of software. Its main objective is to consider every aspect involved in the process of making the product, from its programming as far as the arrival to the target country together with its linguistic and cultural elements, in order to obtain a high-quality final product that be accepted in its target language, as well as in the original one. Nowadays, most of these localized products come from Spain; this is why the introduction of this technique into other Spanish-speaking countries has not been necessary yet. This research focuses on this area and analyzes in depth every aspect necessary to validate the process of localization as the best alternative to produce work to be approved in Chile as well as in Latin-America, making a contrast between the acceptance of it and an official product launched in Spain. In order to demonstrate its validation, a large number of linguistic mistakes in the non-localized Spanish version of Final Fantasy VII videogame were taken and analyzed, applying a test to translation students- whose answers help to identify and give choices to correct such mistakes- justifying a potential localization work in Chile and showing that localization is the best process to produce high-quality products.

INTRODUCCIÓN

Es el surgimiento de la globalización el punto de partida de la era informática en el mundo. Si no existiera la necesidad de llegar al mundo, tampoco existiría gente empeñada en conectarlo. Los conceptos recogidos por Esselink en *A Practical Guide to Localization* (2000) describen a la globalización como una estrategia de marketing que engloba todos los temas relacionados con la puesta en el mercado mundial de un producto e incluye todo aquello concerniente a la venta y promoción de este. Es la necesidad que hace que una empresa quiera salir y vender fuera de sus fronteras y ofrecer sus servicios allí, donde se encuentran sus clientes. La globalización viene de la mano con la internacionalización, la cual pretende, además de conectar al mundo, integrarlo. Por ejemplo, la globalización se encarga sólo de hacer llegar su producto al mercado (generalmente ropa y comida), mientras que la internacionalización ofrece su producto y presta herramientas de entendimiento al potencial usuario.

El sistema globalizado en el cual se está inmerso hoy en día, permite el libre acceso a información de una manera casi instantánea, generando lazos sumamente estrechos entre las naciones, asimismo, la lengua ya no es una frontera para la adquisición de dicha información. En este aspecto, el traductor ha jugado un rol fundamental, precedido de décadas de historia en el ámbito lingüístico que derivan en la traducción.

El tema de este proyecto es la localización de videojuegos, un proceso que ya se ha vuelto absolutamente necesario en aquellos sectores económicos que

buscan que los productos lanzados al mercado tengan el éxito esperado por sus creadores en cualquier parte del mundo. Parte importante de este proceso es la traducción. Es posible encontrar un ejemplo de esto en un videojuego localizado, el cual es traducido y adaptado tomando en cuenta su área “virtual” (software) y “física” (textos impresos), logrando que el producto no sea deficiente ni en calidad ni en aspectos culturales, proceso imprescindible para que tenga concordancia con la realidad local y no genere incongruencias.

La localización es una nueva rama de la traducción que nace por la necesidad de los creadores de software (programas computacionales) de hacer que su producto sea comprensible para todos los pueblos, y será la responsable de generar productos de la misma calidad del original en otro idioma, cuidando todos los aspectos concernientes a lenguaje y cultura, tales como expresiones idiomáticas, onomatopeyas, dichos, etc., con el fin de no generar distancias entre el usuario y el producto. Entre estas nuevas tecnologías es posible destacar: programas computacionales, páginas de Internet y videojuegos.

Esta especialidad nace en los años 70 del siglo pasado, cuando era necesario traducir los manuales que venían junto a los software. A principios de los 90, los traductores notaron que necesitaban más que los conocimientos de un idioma para poder traducir un software: además de buscar terminología, editar y revisar, debían ser capaces de lograr que el producto funcionara correctamente, teniendo que aplicar pruebas de ingeniería informática, creando un nuevo software

en la lengua meta. Hoy en día, en mayoría de los casos, la localización es realizada simultáneamente con la creación del producto en su lengua original, así nace el concepto de “multilingual product support” que, según el glosario de términos Oracle (http://download-west.oracle.com/docs/cd/B19306_01/server.102/b14225/glossary.htm), son aquellos software posibles de utilizar en distintos idiomas. Sin ir más lejos, es posible encontrar esta tecnología en productos tan cotidianos como el DVD, donde es posible seleccionar un idioma dentro de una lista presente en el mismo disco.

Es debido a esto que hoy en día el traductor ya no debe cumplir sólo con las mismas clásicas tareas de traducción. Las necesidades de este sistema han variado desde aquel entonces, por lo que el trabajo del traductor se ha visto obligado a explorar rumbos desconocidos. Uno de estos es la localización, que se centra en la traducción de software, entre los que se pueden contemplar las páginas Web, programas de utilidades y videojuegos. En este último rubro se ha querido poner especial énfasis durante el desarrollo de este trabajo, debido a la alta demanda y creciente oferta que se ha generado en estos últimos años. Mientras exista esta tendencia, las empresas de desarrollo de videojuegos requerirán de traductores con estudios de localización para distribuir sus títulos a distintos países que difieran de la lengua original y, por lo tanto, los traductores verán expandido su campo laboral.

La localización ha tomado una relevancia mundial, puesto que se ha transformado en un puente entre el software y el usuario. Los localizadores están encargados de dejar de lado toda distancia cultural o de léxico, para que el producto sea bien recibido y comprendido por el cliente de otro país. Sin embargo, son muy pocos los que se han atrevido a innovar en esta materia, lo que supone un mercado potencial aún vacío en muchos países del mundo**.**

Este estudio es catalogado como novedoso en ciertos aspectos, ya que cuenta con un análisis que permitirá abrir una ventana hacia la localización propia de este país (Chile), sin embargo, la nula existencia de localizaciones y traducciones de videojuegos al español de Chile, dificulta la posibilidad de lograr una comparación o el desarrollo de una vía de trabajo adecuado para esta labor. Debido a la falta de localizadores en este país, es que los productos resultan poco atractivos y cercanos, pues cuentan con gran cantidad de deficiencias en cuanto a traducción, tipografía y diseño del software, entre otros. Es posible suplir esta carencia de localizaciones con productos como el que se ha tomado en cuenta para el análisis de este fenómeno: la versión española del juego Final Fantasy VII. Si bien la distancia cultural entre España y Latinoamérica dificulta medianamente el proceso, no lo hace del todo, con lo que es posible entonces determinar la importancia de un producto localizado.

El proyecto se realizará debido a que la localización es un proceso poco conocido en nuestro país. Todo producto localizado que ingresa a Chile proviene

desde España, y generalmente se realiza sobre la base de un juego que ha sido localizado desde el idioma japonés al inglés. La variedad y demanda por productos de calidad aumenta, y la ausencia de localizadores en Chile es lo que lleva a investigar este proceso, demostrando su validez a través del análisis de un videojuego que no fue localizado. Se buscarán los errores que este presente y se mostrarán alternativas para corregirlos. Dado que es posible encontrar personas estudiosas de la lengua inglesa y española, se podría eventualmente validar la hipótesis mediante una prueba basada en los errores encontrados en el videojuego analizado Final Fantasy VII.

Otro objetivo presente, además de analizar los errores y demostrar la validez de la localización, es ampliar el conocimiento sobre este tema ante la posible necesidad de localizadores chilenos para un futuro no muy lejano.

Para entender todo lo que la localización implica, se ha recopilado información de distintos textos disponibles en Internet, los cuales están completamente dedicados al tema, explicando su proceso, los términos relacionados con la localización, los factores a tener cuidado, etc. Sin embargo, tal como se ha mencionado anteriormente, en nuestro país no existe información ni personas especializadas en localización; los productos en español llegan desde España y es por eso que gran parte de la información existente en nuestro idioma, está en ese país. El resto de la información está en inglés, debido a que gran parte de los localizadores especializados se encuentran en Estados Unidos y Europa.

Sin embargo, existe una organización especializada en la localización: *The Localization Industry Standards Association* (LISA), la cual cuenta con una página Web con completa información en varios idiomas, haciendo honor a su oficio.

Es por esto también, que no es posible encontrar estudios que se relacionen directamente con el tema de esta investigación por ser una materia relativamente reciente. Por lo mismo es necesario explicar detalladamente el proceso y todo lo que este envuelve en conjunto con el análisis del videojuego, de otra forma la investigación se volvería precaria para quienes busquen en este documento una respuesta a este proceso.

Finalmente es válido destacar que la función del traductor no se ha quedado estancada sólo en la traducción de textos, sino que fue capaz de cambiar y adaptarse a los tiempos modernos y, más aún, aportar a un mercado tan novedoso como es el rubro de los videojuegos, los que poco a poco se convierten en una nueva expresión de arte, gracias al trabajo que realizan los programadores y a la localización: uno de los más importantes impulsores del éxito mundial de un videojuego.

I

FUNDAMENTOS DEL PROBLEMA

I. 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Recientemente, la traducción ha debido suplir la necesidad de abarcar diferentes áreas tecnológicas que anteriormente eran difíciles de estudiar debido a la escasez de elementos desarrollados en lenguas meta distintas al inglés, lo que ocasionaba que estas nuevas tecnologías, como Internet y los videojuegos, fueran usadas sólo por los conocedores de esta lengua, impidiendo que el resto del mundo se uniera a estas nuevas herramientas que utilizan el lenguaje. La principal causa radica en que los mismos fabricantes de software (elemento vital en el desarrollo de estas tecnologías), mayormente de procedencia japonesa, norteamericana o inglesa, sólo se limitaban a desarrollar programas en su propio idioma. Si bien últimamente existe la tendencia a proyectar sus productos globalmente para alcanzar otros pueblos, no todos los nichos de mercado se han tomado en cuenta; este es el caso de los países latinoamericanos de habla hispana, debido a que el proceso de localización, nombre con el cual se denomina a la traducción de software, sólo se efectúa en España.

Aparentemente, una de las causas por las que a Chile llegan productos españoles es la ausencia de traductores (hoy en día, localizadores) capaces de realizar dicho trabajo en nuestras tierras. La necesidad de la localización es tal, que hoy en día todos los software requieren este proceso. Si tomamos en cuenta aquellos en donde la localización no se aplicaba, es posible notar que los errores presentes en la traducción de videojuegos eran principalmente de carácter

gramatical, lingüístico y cultural, además de diferentes fallas visibles en cuanto a redacción y ortografía, entre otros. La causa radica en el proceso que se efectuaba antes de la existencia de la localización, donde al traductor se le asignaba un libreto, por lo general, sin una copia del videojuego ni algún conocimiento previo acerca de su contexto, por lo que no podía generar un trabajo de calidad, presentándose una problemática mayor: la imagen del traductor se desprestigiaba. Hoy en día, gracias a esta nueva herramienta se logró formar un original concepto de traductor, alguien capaz de superar los obstáculos que se encuentran en la intersección entre el plano computacional y un área perteneciente a la lingüística aplicada como lo es la traducción.

Hoy en día el panorama es diferente. Los errores de tipo gramatical y lingüístico han decrecido notoriamente gracias a la localización, aunque no han desaparecido aún. Además, al contrario de lo que sucedía hace algunos años atrás, la localización proporciona y permite el uso previo del producto por parte del localizador, por lo que este debe tener un conocimiento acabado del software y conocer a cabalidad su funcionamiento para poder expresar su contenido de la mejor manera posible.

Sin embargo, aún existe un fenómeno de distancia cultural entre los consumidores latinoamericanos, debido a que en estos lugares se utilizan programas localizados en España, con jerga y estructuras gramaticales propias de ese país. Es por eso que se necesita de localizadores especializados en el

español de Chile para poder extender los límites y ampliar el conocimiento de esta nueva área de traducción en la zona.

Con el fin de demostrar las deficiencias presentes en aquellos productos que no han sido localizados, se realizará un análisis y una comparación entre dos versiones de un mismo videojuego: Final Fantasy VII (inglés y español). La versión inglesa fue localizada con especial cuidado, mientras que la española llegó sólo a la fase de internacionalización, ya que en ese tiempo (año 1997), la localización no había llegado hasta los productos comercializados en España, ni menos hasta Latinoamérica, por lo que es un elemento ideal para ser estudiado y analizado.

I. 2. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

- ¿Cómo y por qué surgió la localización en países de habla hispana?
- ¿Qué tipo de errores léxico-gramaticales es posible detectar en los videojuegos no-localizados?
- ¿Cuáles son los principales problemas léxicos en el proceso de localización de videojuegos?
- ¿Qué opciones válidas de localización se pueden presentar para nuestra región frente a un producto de procedencia española?
- ¿Qué aspectos validan a la localización como la mejor opción para realizar un producto con aceptación lingüística, cultural y gramatical, comparando una versión localizada y otra no localizada de un videojuego?
- ¿Bajo que circunstancias un videojuego localizado en España es aceptado lingüística, gramatical y culturalmente en nuestro país?
- ¿Cuales son las interferencias presentes en un videojuego localizado en España con el público chileno?

I. 3. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN

HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN

$H_{i\ 1}$: "La calidad del texto y el grado de aceptación cultural, lingüística y gramatical de un videojuego se correlaciona con su localización."

$H_{i\ 2}$: "La versión española del videojuego no-localizado Final Fantasy VII no es aceptada cultural, lingüística y gramaticalmente por los hablantes del español de Chile."

HIPÓTESIS NULA

$H_{0\ 1}$: "La calidad del texto y el grado de aceptación cultural, lingüística y gramatical de un videojuego no se correlaciona con su localización."

$H_{0\ 2}$: "La versión española del videojuego no-localizado Final Fantasy VII es aceptada tanto cultural como lingüística y gramaticalmente por los hablantes del español de Chile."

HIPÓTESIS ALTERNATIVA

$H_{1\ 1}$: "Un videojuego no-localizado de lengua española presenta mayor cantidad de deficiencias culturales que un videojuego localizado de habla inglesa."

$H_{1\ 2}$: "El videojuego no-localizado Final Fantasy VII en su versión española es menos aceptado por el público chileno que la versión inglesa localizada del mismo."

I. 4. DEFINICIÓN DE VARIABLES

- Videojuego localizado
- Calidad del texto
- Aceptación cultural
- Aceptación lingüística
- Aceptación gramatical

I. 4.1. Definición conceptual de variables

- **Videojuego localizado:** se entiende por videojuego localizado aquel que ha sido sometido al proceso de localización definido por *LISA* (The Localization Industry Standards Association), en el cual es traducido y adaptado, comprendiendo tanto su área "virtual" como su área "física". El paso siguiente de la internacionalización.

- **Calidad del texto:** existen muchas definiciones para calidad según el ámbito de estudio, pero sin embargo las que mejor reflejan las expectativas de este trabajo son, curiosamente, las definiciones encontradas en la Revista Médica de Chile – *El concepto de calidad y su aplicación en Medicina* en http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034_98872001000700020&lng=pt&nrm=iso, donde expone que calidad es *"la conformidad con las especificaciones"*; *"dar al cliente aquello que espera"*; *"una condición o atributo del objeto que debe ser verificado y comprobado por el usuario"*; también indica que *"otra forma de "asegurar" calidad es a través de la confección de normas, pautas o guías, que contienen afirmaciones, desarrolladas sistemáticamente, basadas en los conocimientos profesionales vigentes, tendientes a ayudar a los prestadores de los servicios en la toma de decisiones, facilitando así el desarrollo de un proceso de prestación de servicio "de calidad"."*. Así, la calidad de un texto estaría supeditada a cumplir con todas estas exigencias.

- **Aceptación cultural:** se entiende por aceptación cultural la ausencia de distancia cultural en un producto.

> "*La distancia cultural incluye las diferencias idiomáticas, de ética en el trabajo, estructura social, ideológica, etc., entre el país de origen y el de destino*" Ekeldo y Slvakumar, 1998: 282; Goodnow, 1985.

- **Aceptación lingüística:** se entiende por aceptación lingüística la capacidad que tiene un texto de transmitir el mismo significado expresado en la lengua de origen a la versión de la lengua meta del mismo cuidando, por sobretodo, los aspectos pragmáticos de este. Jakobson plantea que el mensaje está suscrito a un código, que es la representación de una realidad lingüística, la cual puede ser transmitida sin su perder sentido original, usando otro código o lengua en este caso.

- **Aceptación gramatical:** se entiende por aceptación gramatical la capacidad que tiene un texto de situar las palabras apropiadas y precisas, tanto en las relaciones sintagmáticas como en las paradigmáticas, no generando así problemas de interpretación, ni errores en el entendimiento del texto, siguiendo las reglas establecidas por entidades o por una comunidad lingüística determinada, como las presentadas por César Hernández en el capítulo "Principios de una gramática funcional" del libro *Gramática Funcional del Español* (1992).

I. 4.2. Definición operacional de variables

- **Calidad del texto:** basándose en el libro *Ortografía de la lengua española* de la Real Academia Española (1999), se considera como error en la calidad de un texto cualquier error ortográfico, de puntuación, omisiones y repeticiones que atenten contra las reglas establecidas por esta entidad.

- **Aceptación cultural:** con motivos de esta investigación se tomará en cuenta para la definición de esta variable una prueba aplicada por los investigadores sobre el uso de palabras o frases presentes en la versión española del juego Final Fantasy VII, en la cual se mide cuantitativamente la preferencia que manifiesta un grupo de personas sobre una serie de preguntas extraídas desde los diálogos presentes en el videojuego, con el siguiente criterio: ¿la conoce?, ¿la usa?, ejemplifique. En caso de presentarse una respuesta negativa no se continuará con la serie de preguntas (ver VII. 1. PRUEBA PARA VARIABLE "ACEPTACIÓN CULTURAL").

- **Aceptación lingüística:** considerando las acepciones de los diccionarios bilingües: *Richmond Compact Dictionary Español-Inglés English-Spanish* (1995), *Simon and Schuster's International Dictionary English-Spanish, Spanish-English* (1980) y *The Oxford Spanish Dictionary* (1994) y el monolingüe: *Diccionario electrónico monolingüe de la Real Academia Española*

(http://www.rae.es), cualquier acepción no presente en estos diccionarios no será aceptada lingüísticamente con motivos de esta investigación.

- **Aceptación gramatical:** basándose en el libro *Gramática funcional del Español* de César Hernández Alonso (1992), los textos que tengan falta de concordancia, uso incorrecto del tiempo verbal, uso incorrecto de la palabra según el campo semántico y todo aquello que incluya un uso incorrecto de las estructuras gramaticales y de sus componentes, será considerado gramaticalmente deficiente en esta investigación, y por lo tanto, no es aceptable en esos términos.

I. 5. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

I. 5.1. Objetivos generales

- Ampliar el conocimiento de la localización y el campo del traductor en Chile a través de este concepto, exponiendo esta nueva tendencia del ámbito de la traducción para un uso posterior en nuestro país.
- Corroborar la validez de la localización en el rubro de los videojuegos, identificando y analizando errores de traducción presentes en textos no localizados de un videojuego de carácter oficial.
- Contribuir con aportes teóricos al desarrollo de la localización aplicado a un ámbito traductológico.

I. 5.2. Objetivos específicos

- Analizar textos de videojuegos no localizados para poder así detectar sus falencias.
- Clasificar los tipos de errores presentes en un videojuego no localizado y demostrar que este tipo de errores no se hacen presentes en videojuegos localizados.
- Proponer, a partir de estos datos, una alternativa de localización válida para Chile.
- Validar la eficiencia de la localización a través de un videojuego no-localizado.
- Comprobar y validar la hipótesis de investigación.

I. 6. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

La importancia de esta investigación radica en la necesidad de crear un mercado localizado por parte de aquellas áreas en las que el desarrollo tecnológico se encontraba a nivel mundial, pero que sin embargo, debido a la gran cantidad de idiomas existentes, sólo era una realidad para unos pocos; generalmente Estados Unidos, Japón y, en muy contadas ocasiones, España.

El mercado hasta entonces inexplorado, demandaba un tipo de productos específico (videojuegos, software, páginas Web, etc.), creando entonces una necesidad social y económica en las empresas involucradas para poder acceder a este nuevo nicho de inversión. La variedad y demanda de los productos con estas características crecían, mientras que las oportunidades de conseguir y entender el producto (la mayoría distribuidos en inglés y japonés), iban en descenso. Surge con esto la piratería y las limitaciones de uso y funcionamiento del producto, debido a que muy pocos podían obtener el máximo rendimiento de él. Fue gracias a esto que se creó la "localización", donde traductores con conocimiento de programación e informática, logran modificar un producto con una tarea específica: que este se posicione en el mercado con los mismos resultados que en sus países de origen, es decir, que lo perciban cercano y culturalmente propio al momento de utilizarlo.

Una de las razones que da origen a la presente investigación, es la inexistencia de localizadores en Chile y, ante una eventual e inminente necesidad de ellos, uno de los objetivos es poder otorgar herramientas básicas de comprensión de esta nueva rama de la traducción. Es cierto que empresas como Microsoft cuentan con su propio departamento de localización y, por lo tanto, prescinden de localizadores en el extranjero, pero también es cierto que se ven en la necesidad de hacerlo porque países como Chile no han abierto sus horizontes hacia esta nueva globalización, una globalización que, además de mover la economía, también concierne a la cultura y al desarrollo de un pueblo, integrándolo de una manera más útil al mundo. Una de las formas en que esta nueva rama de la traducción está cobrando fuerza, es el área de la entretención, más específicamente, la de los videojuegos.

Hoy en día, los videojuegos conforman gran parte de esta creciente economía de carácter mundial y sin duda sigue en aumento. Sin embargo, existe otro motivo mucho más importante que impulsa el estudio de la localización y que radica en la aplicación en conjunto con la traducción. En ese sentido se aplica la misma lógica: la traducción es vital para la comunicación entre lenguas distintas. En la localización ocurre lo mismo, pero esta tiene la particularidad de trabajar sólo temáticas tecnológicas y de atacar diferencias de orden cultural, lingüístico y gramatical. Sin esta herramienta, sería imposible hacer que el usuario de un software logre cercanía con un producto, ni tampoco lograr una clara aceptación cultural, lingüística o gramatical, lo que iría en desmedro de la posibilidad de venta

de este. Esto es aplicable a la enorme gama de software, inclusive a los videojuegos.

Por todo lo mencionado anteriormente, este trabajo se centrará en las principales características de este género y en los actuales métodos de localización, así como en las deficiencias que presenta un videojuego que fue editado anterior a la existencia de este proceso. Para poder demostrar la efectividad del procedimiento de localización, se debe hacer uso de una unidad que no haya sido localizada, sólo así es posible comparar su real calidad y efectividad.

Por medio de esta investigación se pretende demostrar el gran paso que significa pasar de la era de la internacionalización, a la era de la localización, por medio de uno de los elementos más utilizados que está siendo testigo de este gran avance: los videojuegos.

I. 7. VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

La presente investigación es totalmente viable gracias a los siguientes aspectos:

- Una gran cantidad de personas tiene conocimiento acerca de los videojuegos y muchos están conscientes del avance que han experimentado en los últimos años en materia de calidad, aceptación lingüística, preocupación de los aspectos gramaticales y cercanía cultural que provocan.
- Existen muchos dispositivos de juego y videojuegos presentes en el mercado chileno, lo que hace suponer una gran demanda y adquisición de este tipo de productos.
- El videojuego que se utilizará como objeto de estudio en esta investigación, es uno de los juegos más famosos del mundo. La saga FINAL FANTASY cuenta con adeptos en el todo el planeta y ha sido parte de los procesos de globalización, internacionalización y localización a distintos idiomas a través de los años, lo que lo hace ser un componente ideal para el desarrollo y propósito de este trabajo.
- La base de esta investigación se centra en el videojuego Final Fantasy VII, un videojuego internacionalizado al español que contiene una gran cantidad de errores posibles de analizar y categorizar, pudiendo así determinar cuáles son las equivocaciones que no se repiten gracias a la localización.

Considerando este respaldo, también es necesario señalar lo siguiente:

- Es posible contar con un gran número de conocedores de la lengua inglesa y castellana, lo que permite un posterior análisis y evaluación de distintas alternativas de solución a los problemas de internacionalización para generar un producto localizado al castellano de Chile.
- El costo de investigación no es determinante ni excesivo, por lo que no es un factor que impida su realización.
- El tiempo dispuesto para elaborar el trabajo, sumado a una buena organización, hacen pensar que se puede realizar en el plazo previsto.
- Todo lo anterior hace suponer que la viabilidad de la investigación no está sujeta a discusión ni duda. La investigación, así como la posterior comprobación de la hipótesis, son totalmente factibles.

II

MARCO TEÓRICO

II. 1. CONCEPTOS GENERALES

Para comprender de mejor manera esta incipiente área de la traducción, se requiere hacer una breve revisión de algunos términos relacionados.

II. 1.1. Lenguaje

Según *Lenguaje, lengua, habla y norma* (2004) de Hernán E. Pérez, el lenguaje es la capacidad que poseen los seres humanos para intercambiar ideas, emociones y deseos mediante un sistema de signos, es decir, faculta la comunicación. La lengua es dicho sistema de signos, el cual se encuentra ligado estrechamente a una comunidad cultural y social determinada.

La lengua es un modelo general y constante que existe en la conciencia de todos los miembros de una comunidad lingüística determinada. Es el sistema supraindividual, una abstracción que determina el proceso de la comunicación humana.

El habla es la realización concreta de la lengua en un momento y lugar determinados de cada uno de los miembros de esa comunidad lingüística. La lengua, por lo tanto, es un fenómeno social, mientras que el habla es individual.

Se considera a toda lengua como un código constituido por un sistema de signos utilizados para producir mensajes y un sistema de sonidos con los cuales se forman los signos. Al hablar, se producen mensajes apoyados en las reglas y elementos del código. De acuerdo con cada intención comunicativa, se seleccionan determinados elementos y se combinan según reglas determinadas, y así, produciendo el mensaje, se gesta el habla.

II. 1.2. Lingüística

La lingüística, como lo presenta el Dr. Jorge Urquhart en los apuntes de su cátedra de Lingüística aplicada a la traducción del año 2004, es la disciplina que estudia diversos aspectos de las lenguas, tales como su origen, evolución, características, relaciones y las reglas para combinar los signos. Es posible aproximarse al estudio de la lengua en sus diferentes niveles: por un lado, como sistema, atendiendo a las reglas que la configuran como código lingüístico, es decir, lo que tradicionalmente se conoce como gramática, y por otro lado, como un instrumento privilegiado para la interacción comunicativa, lo que contempla disciplinas como la pragmática y la lingüística textual.

II. 1.3. Teoría de la comunicación lingüística

Según una gran cantidad de teóricos, entre ellos uno de los miembros del famoso Círculo de Praga, Trnka en *El círculo de Praga* (1980), la comunicación es

una necesidad, puesto que, a través de ella los seres humanos pueden relacionarse y darse a entender con el resto. La comunicación se sostiene gracias a un código que es interpretado y entendido, sólo en ese caso se considera que se ha llevado a cabo un acto de habla, en caso contrario, no hay comunicación. El código o lengua debe ser compartido, en ese caso, por las dos personas involucradas en el acto.

La comunicación es necesaria para la vida humana, pero está condicionada por el dominio que se tiene de una lengua. Un sujeto entiende lo que puede y no lo que quiere; la experiencia del otro no sirve para conformar el propio saber lingüístico, ya que pueden existir códigos que no se manejen dentro de un acto comunicativo.

Según Ferdinand de Saussure en *Curso de lingüística general* (1916), existen dos aspectos del lenguaje: lengua y habla, donde, como ya se ha mencionado, la lengua es un sistema de signos arbitrarios y convencionales que una comunidad lingüística usa para comunicarse, y donde el habla representa al uso que se le da a estos signos, la realidad concreta y la ejecución individual de cada uno de ellos. La lengua corresponde a la parte social, mientras que el habla es individual. Bajo este parámetro la traducción correspondería al habla, dado que es un acto de ejecución individual donde se utiliza un texto bajo la autoría de un miembro de una comunidad lingüística ajena en la mayoría de los casos al

traductor, sin embargo, el traductor debe tener un vasto conocimiento acerca de ambas leguas al momento de traducir.

La lengua está compuesta de una serie de leyes y normas convencionales para poder ser comprendida por todos los miembros de una comunidad lingüística. Si alguien quebranta estas normas puede leerse de dos maneras: la primera, es que el sujeto intenta hacer un acto comunicativo complejo que requiere de un conocimiento acabado de la lengua para poder generar un efecto en la otra persona, por ejemplo, en la ejecución de una ironía; sin embargo, la otra lectura corresponde a un mal manejo del lenguaje, lo que provoca la no-comprensión del mensaje por parte del interlocutor. En este caso, las normas del lenguaje fueron quebrantadas y mal utilizadas por el sujeto, no produciendo comunicación.

Noam Chomsky, dentro de su libro *Aspectos de la teoría de la sintaxis* (1970), hace mención a los conceptos de competencia y actuación. La competencia corresponde a un sistema de reglas adquiridas a muy temprana edad que conforma el saber lingüístico, lo que permite darse a entender en el propio idioma y sienta las bases para aprender una segunda lengua. La actuación se define como la manifestación de la competencia en los actos de habla. Son estos conceptos los que nos autorizan como miembros de una comunidad lingüística a establecer lo correcto y lo incorrecto dentro de un acto de habla.

La comunicación se define como un intercambio entre un sujeto que produce un enunciado y un receptor al cual se le solicita una respuesta explícita o implícita, o su atención, según sea el caso. En este proceso el emisor le otorga una significación a su enunciado, la cual debe ser la misma que el receptor debe darle. Con esto se entiende que tanto el emisor como el receptor deben tener patrones equivalentes de competencia y actuación dentro de la comunicación. Este acto esta compuesto por una serie de factores como: contexto (lugar y tiempo de ejecución, dimensión espacio-temporal, contexto situacional); emisor (el que dice algo, el que habla, el que codifica el mensaje); mensaje (información que se quiere traspasar, la cual debe estar codificada en una lengua); canal (soporte físico por el cual el código o señales son transmitidas) y receptor (público, el que recibe el mensaje, el que lo decodifica).

El código, según Jakobson en *Closing Statements: Linguistics and Poetics*, (1960), se entiende como un sistema de señales o signos que por convención previa está destinado a representar y transmitir la información entre la fuente (emisor) y el punto de destino (receptor). Son señales específicas, definidas por reglas de combinación propias al sistema, ya sea a través de sonidos (código lingüístico), escritura (código gráfico), gestos (código gestual) o símbolos (código simbólico). El código está sujeto a una serie de leyes, reglas, normas y convenciones para su total comprensión por parte de los miembros de una comunidad lingüística. Por ejemplo, en el caso de un texto escrito o código gráfico realizado para o por conocedores del idioma español, existe una serie de reglas

ortográficas y gramaticales, entre otras, que deben ser respetadas para poder ser una fuente confiable y comprensible de información y consulta.

II. 2. CONCEPTOS ESPECÍFICOS

Desde un punto de vista más analítico, es posible definir una serie de conceptos relacionados con la lingüística. Cada uno de ellos se refiere a un área en particular dentro de un acto lingüístico. Así es como la sintáctica en la teoría de la comunicación se ocupa de los problemas de transmisión de información, la semántica se ocupa del significado y la pragmática se ocupa de los efectos de la información sobre la conducta de las personas, resumen que forma parte de la cátedra de la Teoría de la comunicación lingüística impartida por el Dr. Jorge Urquhart el primer semestre del año 2003. Parte de la lingüística se dedica al estudio de la intención y sentido de un enunciado. Es así como es posible diferenciar dos tipos de significados: el semántico y el pragmático.

II. 2.1. Significado semántico

Para Jakobson (1960), el campo de la semántica se dedica a examinar las formas en que las palabras, frases y oraciones tienen sentido. Generalmente la semántica divide una misma palabra en significante, significado y referencia, donde el *significante* es la palabra, el *significado* es la definición convencional de esta, y la *referencia* es el real sentido que le da cada individuo a la misma palabra.

El conjunto de ellos deriva en el significado semántico. En pocas palabras, un enunciado “significa lo que significa”.

La semántica va de la mano con la teoría de la comunicación lingüística, donde entra en juego el contexto y los demás elementos. Así, el significado semántico de una estructura varía en cada comunidad, independiente de que una o más hablen el mismo idioma, puesto que el referente tiende a ser individual, aunque puede extenderse con el tiempo a una comunidad lingüística. Es decir, una palabra puede estar bajo cierta definición en el diccionario, pero el uso la ha llevado a modificarse y entenderse de otra forma, asimismo, pueden existir palabras que permanezcan en uso dentro de una comunidad y no en otra, y así infinitas posibilidades lingüísticas. En el caso, por ejemplo, de una palabra española como “patoso”, su significado semántico cubre las dos primeras leyes (significante y significado), pero la referencia no existe en el español de Chile, por lo tanto pierde su sentido.

II. 2.2. Significado pragmático

Jakobson (1960), define el significado pragmático como la función dinámica de un texto, es decir, la capacidad de producir efectos en el auditorio o en el lector (influjo, persuasión, propaganda, amenaza, orden, etc.). Para captar plenamente este significado habría que conocer la situación concreta en la que un texto fue escrito, la finalidad y el motivo por el que se produjo. El significado pragmático es

la intención del autor de un texto en función de la comunicación con lo que desea comprometer al destinatario. La teoría pragmática del texto considera la redacción como una intervención mediante la escritura, siendo este un gesto eficaz por el cual el autor "influye" en el lector.

El autor puede influir en el lector de distintas maneras según el caso, ya sea haciéndolo parte del texto, es decir, que lo comprenda a cabalidad, o bien, que este texto esté sujeto a interpretación y, por lo tanto, a una reacción distinta frente a él de lo que el autor en un primer momento tenía pensado. Si dentro de una traducción este significado es alterado, el efecto que produce en el destinatario también cambia. Muchas veces lo que lleva a una segunda interpretación en un texto se debe a otros fenómenos y no a una intención consciente del autor. Según esto, es posible detectar a lo menos dos grandes elementos funcionales dentro de un texto que pueden inducir a comprender o no comprender su significado: coherencia y cohesión.

II. 2.3. Coherencia y cohesión

Cuando se habla de cohesión y coherencia, las teorías al respecto son numerosas, sin embargo, los matices que diferencian a cada uno de estos conceptos carecen de una notoriedad absoluta, puesto que ambos deben convivir con el fin de crear un texto comprensible por el receptor.

Dentro de las teorías postuladas sobre estos conceptos, las más precisas en su definición son las dictadas por Robert De Beaugrande y Wolfgang Dressler en su libro *Introduction to text Linguistics* (1981), en el cual postulan a la cohesión y a la coherencia como los primeros y más importantes estandartes de textualidad, lo que define si un texto es comunicativo o no.

Para De Beaugrande y Dressler, la cohesión es la conexión que surge cuando la interpretación de un elemento del texto depende de otro elemento dentro de este. Es una propiedad que permite que el desarrollo lingüístico de un texto no presente repeticiones innecesarias y que no resulte confuso para el receptor. La cohesión es una característica de todo texto bien formado, consistente en que las diferentes frases están conectadas entre sí mediante diversos procedimientos lingüísticos que permiten que cada frase sea interpretada en relación con las demás, es decir, cada componente depende de otro de acuerdo a las estructuras gramáticas y convenciones. Por lo tanto, el término de cohesión se basa exclusivamente en dependencias gramaticales.

Por ejemplo:

Good Morning, and welcome to Midgar lines.

Arrival time at Sector 4 Station will 11:45.

(Final Fantasy VII, versión en inglés para Estados Unidos)

Buenos días.

Las líneas de Midgar les dan la bienvenida.

La hora estimada de llegada de llegada

a la Estación del Sector Cuatro son las 11:45.

(Final Fantasy VII, versión en español para España)

Si se basa este principio en el ejemplo anterior, se puede observar claramente algunos errores de cohesión. En primer lugar, existe una repetición en la frase “de llegada”, hecho que no tiene razón de ser dentro del texto, puesto que no forma parte de la versión original. Esto es aún más grave al remitirse a las normas del español, dado que la repetición no está contemplada en el idioma (quizá en un texto de otra índole podría ser aceptado, por ejemplo en un texto poético). El otro fallo en la cohesión, es el cambio de “will 11:45” a “son las 11:45”, traspaso que se hizo al verbo en español. La forma gramatical “will”, alude a futuro en inglés, por lo tanto se rompe la norma en español en términos gramaticales de concordancia (entre la hora de llegada y las 11:45), lo que produce una plena descontextualización del texto.

La coherencia es la conexión que produce algo fuera del texto, es decir, a nivel extra-textual. Ese "algo" es habitualmente el conocimiento que se supone que posee el oyente o lector. La coherencia es una propiedad de los textos bien

formados que permite concebirlos como entidades unitarias, de manera que las diversas ideas secundarias aportan información relevante para llegar a la idea principal o tema, de forma que el lector pueda encontrar el significado global del texto. La coherencia permite reconocer en el contenido del texto un significado que engloba significados parciales. Así, del mismo modo que los diversos capítulos de un libro que, vistos por separado tienen significados unitarios se relacionan entre sí, también las diversas secciones o párrafos se interrelacionan para formar capítulos, y las oraciones y frases para formar párrafos. La coherencia se logra observando las reglas de composición de textos y del código lingüístico, también se toma en cuenta la situación y el contexto, la intención comunicativa, los interlocutores y las circunstancias espacio-temporales. De la coherencia depende la compresión global del texto y, por tanto, que se cumpla su función comunicativa.

Por ejemplo:

Aeris “Ahem!! I’ll just plug my ears.” *(Final Fantasy VII, versión en inglés para Estados Unidos)*
Aeris “¡¡Ejem!! Sólo escucharé.” *(Final Fantasy VII, versión en español para España)*

En este ejemplo donde la traducción al español dice: "¡¡Ejem!! Sólo escucharé", la coherencia se pierde, ya que el personaje se aleja para no oír una conversación, sin embargo, la traducción al español refleja exactamente lo contrario. En este y en todos los casos, el ambiente extralingüístico que entrega el contexto situacional no puede ser despreciado por el traductor, puesto que su omisión puede conducir a graves errores en la coherencia del texto. Otros elementos extralingüísticos son los culturales, los cuales no siempre son sencillos de traducir debido a su complejidad y constante movimiento.

II. 2.4. Comunicación intercultural

No todo es lo mismo para todos. Cada uno tiene su propia visión de mundo, su propia cultura.

> *"Diremos que la comunicación intercultural es el proceso de interacción simbólica que incluye a individuos y grupos que poseen diferencias culturales reconocidas en las percepciones y formas de conducta, de tal forma que esas variaciones afectarán significativamente la forma y el resultado del encuentro."* Nobleza Asunción-Lande. *La comunicación intercultural*. 1986

Durante cualquier acto comunicativo, lo que se espera es que los participantes de las diferentes culturas lleguen a un punto en el que perciban más

semejanzas que diferencias entre sí. La cultura, desde el punto de vista lingüístico, se entiende como un sistema de símbolos compartidos, creados por un grupo para permitirles manejar su medio ambiente físico, psicológico y social que proporciona un marco de referencia para la comprensión de su mundo. Cuando algo no pertenece a la cultura, la comunidad tiene el poder de excluir, aceptar o modificar ese nuevo elemento.

Algunas de las variables culturales que se deben tomar en cuenta en el proceso de comunicación intercultural son: el idioma, los códigos no verbales, la concepción del mundo, el rol que se desempeña en las relaciones y los patrones de pensamiento.

El sólo conocimiento de un segundo idioma, si bien ayuda en el proceso de comprensión de una nueva cultura, es insuficiente. El idioma es parte de la cultura, y por lo tanto, la incluye, pero no en su totalidad. Entonces, ¿cómo poder aproximarse a una segunda cultura? – Teniendo sensibilidad ante las culturas diferentes (captar sus diferencias); apreciando la singularidad cultural (aceptar las diferencias); tolerando las conductas de comunicación ambiguas; deseando aceptar lo inesperado; teniendo flexibilidad para adaptarse o cambiar, y teniendo expectativas reducidas respecto a una comunicación efectiva, ya que los elementos culturales presuponen un conocimiento imposible de adquirir en otro medio que no sea la misma cultura.

Los problemas más clásicos con respecto a la comunicación intercultural se desatan debido a la falta de cualquiera de esas acciones, sumado al desconocimiento de las tradiciones, historia, literatura y vida cotidiana. Por otra parte, como ya se ha expuesto anteriormente, el idioma por sí solo no representa a una comunidad lingüística. Es así como, durante el proceso de traducción no puede haber ambigüedades, ni tampoco se debe pensar que el receptor lo sabe todo, por lo tanto hay que ayudarle en el proceso de integración hacia otra cultura a través de la traducción.

El traductor es quien debe interpretar el texto, y ese paso es crítico en el proceso de la comunicación. La forma en que se interpreta un mensaje varía dependiendo de la cultura de cada persona y de la experiencia individual. El contexto también determina en muchos casos la comprensión e interpretación de un texto. El traductor tiene la capacidad de modificar el mensaje para asegurarse de que este sea correctamente recibido.

Cuando un texto produce lo que se conoce como “distancia cultural”, según Gudykunst en la ponencia *Aproximación a un modelo de desarrollo de relaciones interculturales* (1980), significa que uno o más de los conceptos anteriormente expuestos fue apartado, o bien, que en el proceso de traducción no se ha tomado en cuenta el habla del o los receptores, lo que conlleva a una errada o pobre interpretación del texto o, en el peor de los casos, a su nula comprensión. Se puede deducir a través de esto que tampoco se ha podido realizar a cabalidad el

proceso de comunicación intercultural. Un método que se considera eficaz a la hora de evitar este tipo de inconvenientes es la utilización de una lengua estándar.

II. 2.5. Lengua estándar

Se llama lengua estándar o común, a la utilizada como modelo por estar normalizada según las reglas prescritas, como correcta. Esta es la lengua que usan los medios de comunicación, los profesores, los profesionales, etc.

Por lo general, el concepto de "estándar" se aplica sólo al léxico y a la morfosintaxis, quedando excluidas del mismo las variedades fonológicas. Dicho en otras palabras, tan "estándar" es el español hablado con acento andaluz como el chileno, siempre que el léxico y la sintaxis correspondan a la norma. La lengua estándar tiene variantes, que van desde la lengua coloquial o familiar, hasta la académica o solemne. La primera se caracteriza por el uso de palabras y enunciados que tienen más carga expresiva, afectiva o emotiva; la segunda corresponde al registro académico, formal o solemne, definido en el Diccionario de lingüística moderna de Alcaraz y Martínez.

Así, mientras se mantengan las reglas establecidas por los mismos miembros de una comunidad lingüística y por alguna entidad competente, estudiosa de estos fenómenos, es posible generar un español que sea comprendido por todos los hispanohablantes que, al encontrarse en texto y

contexto, su interpretación y entendimiento están regidos por estas normas aparentemente universales del lenguaje, lo que hace que este sea comprensible incluso para quienes nunca han estudiado estas convenciones lingüísticas. Sin embargo, no es fácil crear un texto que no contenga alicientes propios de una región. Para ejemplificar este fenómeno, es posible referirse a la diferencia entre el español que se habla en España y el español que se habla en Latinoamérica.

II. 2.6. El español de España y el español de América

A partir de lo anteriormente mencionado es posible precisar que el reflejo de la vida cotidiana de un pueblo determinado se basa en la interdependencia entre la lengua y la cultura, y que sin esta interdependencia, la comunicación no sería viable. Asimismo, desde esta perspectiva comienzan a distinguirse los rasgos distintivos de cada región que posee una lengua determinada. Sin embargo, eso no quiere decir que poseer el mismo código lingüístico es compartir todos sus aspectos culturales, debido a que existen otros factores determinantes que trascienden y que son parte de su idioma (definida por la *RAE* como la “Lengua de una nación”), tales como su historia, el territorio donde se encuentra ubicada y las diversas influencias de su entorno. Estas diferencias lingüísticas se hacen presentes en numerosos países, pero el caso definitivamente más interesante como objeto de estudio para numerosas investigaciones extranjeras ha sido la lengua española.

Uno de los principales intereses de estas investigaciones radica en el gran nivel de variación del español que existe entre Europa y Latinoamérica que se debe, en gran parte, a las diferencias idiomáticas (en su mayoría léxicas) de cada país a lo largo de toda América o "mosaico lingüístico", como lo define el alemán Günther Haensch, profesor de la Universidad de Augsburgo y quien ha sido uno de los pioneros en el marco de estudios contrastivos entre ambos españoles, dedicando un artículo completo referente al tema. Él también determina que en el español de Latinoamérica:

> *"…se notan importantes diferencias en la pronunciación, en la morfosintaxis y en el léxico (con inclusión de modismos, colocaciones usuales, etc.) entre el español de América y el peninsular. Para el traductor o el intérprete estas diferencias pueden presentar problemas de comprensión tanto en textos escritos como en enunciados orales."* Günther Haensch. *Español de América y español de Europa.* 2001

Si se consideran los aspectos morfosintácticos que se presentan en el español de España y de Latinoamérica en forma general, se pueden mencionar los siguientes:

II. 2.6.1. Verbo

a) En el español de Latinoamérica existe una supresión de las formas verbales y de los pronombres personales y posesivos de la segunda persona del plural:

España	**América**
vosotros, -as (trabajáis)	ustedes (trabajan)
os (dativo) (doy)	les (doy)
os (acusativo) (veo)	los, las (veo)
vuestro, -a, -os, -as	su, sus

En ciertas ocasiones el uso de *vosotros*, *vuestros* es utilizado de manera solemne en discursos. Esta regla se da en toda América latina.

b) En varios países se sustituye el pretérito compuesto (según el uso peninsular) por el pretérito simple:

España	**América**
Me he levantado a las seis.	(p. ej.,Colombia, Argentina) Me levanté a las seis.
Por fin has llegado.	Por fin llegaste.

c) En la lengua escrita, es frecuente el uso de palabras con pronombres reflexivos al final de un verbo, en el inicio de una frase, especialmente en el periodismo. Este

uso es exclusivo de España, por ejemplo: *búscase tipógrafo*; *reúnense los ministros*. Se utiliza generalmente en titulares de la prensa y en anuncios comerciales. En Latinoamérica, el pronombre reflexivo precede al verbo: *se busca tipógrafo*; *se reúnen los ministros*.

II. 2.6.2. Pronombre

a) En España el acusativo del pronombre personal de la tercera persona del singular referido a personas es *le* (*lo* existe en España a escala regional); en Latinoamérica en cambio, se usa sólo *lo*. Como por ejemplo: a este señor, no *lo* conozco.

b) Otros pronombres: sobre la supresión de *vosotros*, *-as*; *os* y el uso de *vos*. En varias zonas de América existe el *voseo*, es decir el uso de *vos* en vez de *tú*, con una serie de formas verbales peculiares, por ejemplo: *vos tenés* (tú tienes), *vos cumplís*, etc. En algunos países (Argentina, Uruguay, Paraguay, Centroamérica, a excepción de Panamá), el “voseo” es la norma general; en otros países o áreas donde el voseo coexiste con el tuteo, generalmente a nivel popular, tiene menos prestigio que este último (en Chile y en ciertas zonas de Colombia y de Bolivia). Donde hay voseo combinado con la sustitución de *vosotros* por *ustedes*, por ejemplo en Argentina, dos de las seis formas de las conjugaciones verbales (paradigmas verbales) cambian en todos los tiempos y modos.

II. 2.6.3. Léxico

La mayor diferencia existente entre el español americano y el peninsular entre sus distintas variantes es la del léxico. Según la realidad de cada región, Haensch explica en un principio la definición de universalismo y exotismo. Universalismo corresponde a cada palabra que designa realidades que existen en cualquier lugar como *ducha*, *permiso de conducir*, *gasolinera*, etc. Y por otro lado, se denominan *exotismos* las palabras del español de América que designan realidades específicamente americanas que no son conocidas en España y que, por lo general, no tienen equivalente léxico en el español peninsular como *puma*, *anaconda*, *huaso*, *gaucho*, etc. La mayoría de los exotismos no son conocidos en España porque la realidad a la que hacen referencia no se conoce ni existe allí.

Es posible distinguir a grandes rasgos algunos conceptos que son utilizados en toda América latina y que no lo son en España (Americanismos), hecho que ocurre también a la inversa; conceptos conocidos sólo en España y no en Latinoamérica, denominados Peninsularismos. A continuación se muestra una lista ejemplificando algunas palabras de cada clasificación. Está de más mencionar que estas listas pueden extenderse aún más. No obstante, el fin principal de los listados se cumple al mantener un referente de variabilidad léxica en ambas regiones.

II. 2.6.4. Americanismos

Americanismos generales	**Corresponde en España a**	**Equivalente al inglés**
Papa	Patata (papa se usa en algunas áreas de Andalucía y Canarias)	Potatoe
Apurar	Meter prisa a alguien	To hurry
Aviso	Anuncio (en un periódico)	Advertisement
Carpa	Tienda de campaña	Tent
Contador	Contable	Accountant
Balear	Disparar sobre alguien; Herir a alguien con un arma de fuego; Tirotear	To shoot (sb)
Estampilla, timbre (en México)	Sello (de correo)	Stamp
Liviano	Ligero de a) Peso; b) Ropa; c) Comida	Light
Pararse	Levantarse, ponerse de pie	To stand up
Afiche	Cartel de anuncio	Poster
Chequera	Talonario	Chequebook; Checkbook
Encomienda	Paquete postal	Parcel/ Package
Friolento	Friolero	Sensitive to the cold

II. 2.6.5. Peninsularismos

España	**América**	**Equivalente al inglés**
Albornoz *m*	bata de baño, salida de baño	Bathrobe
Ultramarinos	comestibles	Groceries
Estafeta de correos	oficina de correos (en un barrio)	Post Office
Tahona	panificadora (junto a panadería)	Bakery
Raíl (ferrocarril)	riel	Rail
Americana	Saco; Chaqueta	Jacket
Conferencia	llamada de larga distancia	Long distance calling
Disco (Madrid)	semáforo	Traffic lights

** El equivalente léxico y de significado en inglés sirve como un apoyo referencial para el contraste de palabras.*

Al observar las diferencias de español entre ambas zonas, se puede afirmar que estas no son menores. Sin duda gran parte del mensaje original se perdería al llegar a las fronteras de cada país si se considerara no optar por un léxico más cercano al destino. Por este motivo, existen grandes actores que se dedican a evitar a que episodios como estos sucedan, y uno de estos actores importantes es

la traducción, donde el traductor debe dominar las características y singularidades de la lengua para poder ejecutar este proceso de la mejor forma posible.

Con respecto a lo anterior, se ha logrado un acuerdo sustancial en esta materia al realizar lo que se conoce como RAE (*Real Academia Española*), donde se intenta reunir en un solo lugar lo que concierne al lenguaje, así, es posible remitirse a esta institución para establecer una herramienta al momento de decidir si algo se encuentra dentro o fuera de este patrón y, de esta forma, poder referirse a sus reglas y normas como la base de la buena comunicación. Con estos instrumentos debe trabajar el traductor.

II. 2.7. Traducción

No es posible olvidar que la traducción es un tipo de comunicación intercultural, un proceso de interacción simbólica que incluye a individuos y grupos que poseen diferencias culturales reconocidas en las percepciones y conductas. Basándose en los apuntes de la cátedra de la Teoría de la comunicación lingüística impartida por el Dr. Jorge Urquhart en año 2003, los participantes de las diferentes culturas deberán llegar a un punto en el que perciban más semejanzas que diferencias entre sí. El objetivo de la traducción es crear una relación de equivalencia entre el texto origen y el texto meta, es decir, la seguridad de que ambos textos comuniquen el mismo mensaje, a la vez que se tienen en cuenta aspectos como el género textual, el contexto, las reglas de la gramática de cada

uno de los idiomas, las convenciones estilísticas, la fraseología, etc. Los traductores deben preocuparse de la cultura meta a la cual traducen, utilizando todas las herramientas que tenga para realizar un trabajo de calidad. Hoy en día, quienes traducen al español utilizan el español estándar para no tener que trabajar preocupándose de cada cultura de habla hispana en Latinoamérica.

La traducción consiste en traspasar un mensaje de una lengua original a una lengua meta, conservando la equivalencia del sentido y del estilo. El proceso de la traducción involucra una toma de decisiones por parte del traductor, ya debiendo elegir entre las diversas interpretaciones que le puede dar al texto original y las múltiples posibilidades para expresarlo en el texto meta. Es por esto, que la traducción lleva a la interpretación y creación.

> *"The art of translation is complex. An experienced translator can extract the essential information from the source material, including register (Tone, style, formality, complexity, etc.) and carry it over to the target language translation (...) A translator provides native-quality translations. Native quality means that the material, once translated, reads as though it was originally written in the target language." The Guide to Translation & Localization*, Lingo Systems, 2000

Esta definición sobre traducción adquiere especial importancia en este estudio, abarcando todos los aspectos que deben ser considerados al momento

de traducir de buena forma, además de ser una definición actual y contingente acerca de lo que se espera sea una traducción hoy en día. Conjuntamente con extraer la información esencial del texto a traducir, se debe tener en consideración aspectos como el estilo y la formalidad, para lograr una “calidad nativa” del material, lo que quiere decir que al momento de leerse, este texto debe ser apreciado de la misma forma en que fue pensado en su país de origen.

Valentín García Yebra, en su obra *Teoría y práctica de la traducción* (1982), identifica dos etapas en el proceso de la traducción: la primera es la comprensión del texto original, donde se decodifica el sentido del mensaje. El traductor debe identificar los segmentos que componen el texto, analiza y comprende todas las características de forma conciente y metódica, tomando en cuenta la gramática, semántica, sintaxis y la cultura de sus hablantes. La segunda etapa es la expresión del mensaje en la lengua meta, donde es recodificado por el traductor, manteniendo el sentido de cada segmento. Es debido a esto que también es esencial que el traductor conozca el área que se está tratando al momento de traducir y, por sobretodo, que tenga conocimientos acerca de las distintas estrategias para efectuar su trabajo de la mejor manera posible.

II. 2.7.1. Estrategias de traducción

Peter Newmark en el *Manual de traducción* (1995), propone métodos o estrategias de traducción, tomando en cuenta si se le quiere dar énfasis a la

lengua original (LO) o a la lengua terminal (LT). Así, partiendo por la lengua original, los métodos son los siguientes:

Traducción palabra por palabra: *"Tipo de traducción interlineal que consiste en colocar las palabras de LT inmediatamente debajo de las palabras de LO"*. En este método, se mantiene el orden de la frase y las palabras son traducidas usando su significado más común, sin tomar en cuenta el contexto. Newmark presenta la traducción palabra por palabra como una opción para entender la mecánica de la LO o para analizar textos difíciles como un paso previo a la traducción en sí.

Traducción literal: al igual que en el método anterior, las palabras son traducidas una por una, pero en este caso, las construcciones gramaticales de la LO se transforman en sus equivalentes en la LT. Sin embargo, el contexto continúa sin ser tomado en cuenta. También es presentado como un proceso de "pre-traducción".

Traducción fiel: *"Trata de reproducir el significado contextual exacto del original dentro de las coacciones impuestas por las estructuras gramaticales de la LT"*. Este método intenta ser fiel a las intenciones del autor en la LO.

La traducción semántica: *"… Se distingue de la "traducción fiel" únicamente en que se debe tener más en cuenta el valor estético – o sea, el sonido bello y natural – del texto de la LO…"*. Con este método, el traductor debe preocuparse de que el

texto no produzca un efecto desagradable en su versión final. Esta traducción es más flexible, y permite al traductor ser más creativo, tomando en cuenta la empatía intuitiva de este hacia el texto original.

En cuanto a los métodos que se enfocan en la lengua terminal, tenemos:

La adaptación: es el método más libre, dado que *"se mantienen, por lo general, temas, personajes y argumentos, se pasa la cultura de la LO a la cultura de la LT y se vuelve a escribir el texto"*. Se utiliza, usualmente, para obras de teatro y poesía, pero la costumbre de traducir literalmente y luego entregar el texto a algún dramaturgo o poeta ha llevado a muchas malas adaptaciones.

La traducción libre: reproduce el contenido general sin la forma, es decir, el texto es traducido, pero diciendo todo de otra manera. En otras palabras, el texto es parafraseado.

La traducción idiomática: *"… Reproduce el "mensaje" del original, pero tiende a distorsionar los matices del significado dando preferencia a coloquialismos y modismos, aunque estos no aparezcan en el original."*

La traducción comunicativa: *"… Trata de reproducir el significado contextual exacto del original, de tal forma que tanto el contenido como el lenguaje resulten fácilmente aceptables y comprensibles para los lectores"*. La traducción

comunicativa se centra en el mensaje. Siempre es escrito en un estilo natural e ingenioso ya que tiende a la simplicidad, claridad y brevedad, y esta puede llegar a ser mejor que el original, implicando un trabajo subjetivo de recreación y reformulación, orientado principalmente hacia el receptor. La traducción comunicativa es considerada por Newmark como una habilidad; es generalmente el trabajo de un grupo y está relacionada con actos de habla.

Si se toma en cuenta que la finalidad de la traducción es la exactitud, las traducciones semántica y comunicativa son las más completas. La primera considera el nivel lingüístico del autor, donde el texto es interpretado y en la segunda se piensa en el lector, donde el texto es explicado. Newmark señala que es necesario tomar estos dos tipos de traducción como un todo, ambas deben ser complementarias.

En una traducción comunicativa, el traductor está al servicio de unos lectores supuestamente numerosos y no bien definidos, por lo tanto no se puede suponer que lo saben todo. En una traducción semántica, el traductor sigue a una autoridad única y bien definida, o sea, al autor del texto de la LO.

Haciendo referencia a lo anterior, sería adecuado mencionar que el tipo de texto y el receptor de dicho material inciden de sobremanera al momento de escoger la estrategia apropiada para traducir, ya que cada obra es diferente y centra su contenido en distintos focos de atención. Es así como se prefiere una

traducción semántica en una obra literaria y una traducción comunicativa en textos de carácter expresivo.

II. 2.7.2. Áreas de desarrollo de la traducción

La traducción es usualmente relacionada con textos escritos, tales como revistas, libros, etc. Hasta hace poco, la traducción, es decir, los medios escritos (que en esta investigación serán llamados "físicos"; tangibles por el ser humano), eran el lecho principal de este arte. Sin embargo, debido al avance de la tecnología y la ciencia, la traducción ha llegado más allá, siendo actualmente necesaria para áreas que se han vuelto cotidianas para la humanidad, como Internet y sus páginas Web, programas computacionales y juegos de video (los cuales pasarán a ser denominados "virtuales"; intangibles). Es aquí donde nace la localización, un proceso que necesita de localizadores para ser desarrollado.

II. 3. LOCALIZACIÓN

El concepto de localización, como explica Bert Esselink en su libro *A Practical Guide to Localization* (2000), viene del inglés "locale" (área pequeña) y nace a raíz del repentino aumento de las conexiones a Internet a mediados de los 80, pero se manifiesta con mayor fuerza a principios de los 90, cuando las compañías norteamericanas ven en esta nueva herramienta un mercado inexplorado de posicionamiento de sus productos. La Web proporcionaba una

excelente manera de darse a conocer, sin embargo, muchos de los usuarios no eran capaces de entender su funcionamiento ni llegaban a conocerla a cabalidad debido al restringido manejo de la terminología y la complejidad de sus programas. El hecho que la mayoría de ellos estuviera dirigido al público anglosajón mantenía fuera de las lides al resto del mundo, algo que los inversionistas aprovecharon con el paso de los años.

Pronto surgiría una nueva rama de programadores que debía realizar trabajos en distintos idiomas para poder llegar a más mercados, pero el proceso era engorroso y poco fino. Una vez terminado el producto en su idioma de origen, se procedía a traducirlo de muy mala forma a otro idioma. Poco a poco el proceso se ha ido puliendo. Los programas ahora son localizados en forma casi paralela al proyecto original, desarrollando así un software de mejor calidad, el cual seguramente podrá salir a la venta al mismo tiempo que el realizado en el idioma original o con muy poco tiempo de diferencia. Actualmente es posible encontrar departamentos completos de personal dedicado a la tarea de localizar. Ya no son programadores, ni tampoco traductores: son los realizadores de una nueva rama de la traducción llamada "localización". Así, los encargados de elaborar las localizaciones, son conocidos como "localizadores".

En pocas palabras, localización es la traducción y adaptación de un software, comprendiendo el área "virtual" y "física" de este, siendo el área virtual lo

que se conoce como el software en sí, y el área física todo lo que corresponde a los elementos impresos que se venden en conjunto con el producto.

Una buena localización debiera tener la capacidad de generar el mismo impacto en los usuarios de cualquier lugar donde el producto sea lanzado. La idea es que se posicione en el mercado con los mismos resultados que en sus países de origen, es decir, que lo perciban cercano y culturalmente propio al momento de utilizarlo. Como define LISA (The Localization Industry Standards Association):

> *"Localization involves taking a product and making it linguistically and culturally appropriate to the target locale (country/region and language) where it will be used and sold."*

La tarea del localizador no empieza ni acaba con la traducción. El localizador traduce, gestiona el proyecto, identifica problemas técnicos, comprueba y corrige, compila el producto final y convierte la documentación traducida a otros formatos, por lo tanto su conocimiento debe comprender más elementos que en una traducción "física". Además de traducir, debe generar un producto que sea bien recibido en la lengua meta.

Una de las características principales del proceso de localización que lo diferencia de una traducción propiamente tal, es que el trabajo de localizar un producto es llevado a cabo por un grupo, en el que se contemplan uno o más

expertos tanto en la lengua origen como en la lengua meta, además de los programadores que perfeccionarán y validarán el resultado. Generalmente se recurre a, a lo menos un miembro del país de origen y, a lo menos, un miembro del país meta. Ambos deben tener un vasto conocimiento de sus respectivos idiomas y un acercamiento importante a ambas lenguas, e instancias de discusión y corrección de los textos para que el producto sea comercialmente apto en el destino, así como lo fue en el país de origen. Ambas partes deben trabajar en conjunto para lograr que el producto adquiera las características del original y para que genere tanta o más aceptación por parte del público de la lengua meta que la lograda en su país de origen.

Como ya se ha mencionado, la utilidad de la localización es, por sobre todas las cosas, hacer que un producto tenga el mismo recibimiento en cualquier lugar donde este haya sido localizado. Los gastos de localización de las empresas son rápidamente cubiertos por la gran demanda que generan estos productos de alta calidad.

Es importante señalar que el proceso de localización vuelca sus expectativas en el producto localizado más que en el original, dejando en claro que, además del prestigio del localizador, se encuentran en juego el prestigio del autor y de la firma involucrada. La aceptación del producto se extrae de la retroalimentación que se obtenga sobre el producto, generalmente medido en

volumen de ventas. Es por eso que la localización encierra un contexto diferente a cualquier traducción tradicional y ejerce especial presión sobre los localizadores. Tal como ya se ha expuesto, la localización es un proceso, el cual no se podría llevar a cabo sin la traducción.

II. 3.1. Traducción: uno de los pasos de la localización

Se puede decir que la traducción es un aspecto o uno de los pasos en el proceso de localización. Para demostrarlo en pocas palabras veremos cómo y dónde se integra la traducción en un típico proyecto de localización basado en el articulo de Montserrat Bermudez, *El papel del traductor en el mundo profesional actua: el caso del localizador de software* (2006):

La compañía de localización estudia el proyecto, evalúa el material a traducir y elabora un presupuesto desglosado con todas las actividades que se van a llevar a cabo. Teniendo esto claro, se reúne a los profesionales que trabajarán en el proyecto, quienes analizan el material original, lo que se denomina *localisation kit*, el cual es evaluado para centrarse en la búsqueda de problemas y para determinar las herramientas adecuadas para realizar el proceso. Es aquí cuando se comienza a preparar la traducción en sí, construyendo un glosario con la terminología especifica del proyecto. Siempre se comienza por la traducción de los archivos de software (material base indispensable para programar), como los cuadros de diálogo, menús, cadenas de texto y todo tipo de controles. Lo normal

es que al traductor le entreguen los archivos ejecutables (.exe, .dll), archivos de ayuda en línea (.cnt, .hlp), archivos de documentación en línea (.pdf) y los archivos "léame" (.txt, .doc) para que el traductor los filtre a través de una herramienta de localización. El localizador no se limita sólo a traducir los elementos verbales del programa, también ha de cerciorarse de que los gráficos, iconos y todo tipo de ilustraciones sean interpretados en la cultura meta de manera correcta, de no ser así, tendrá que adaptarlos culturalmente. Sólo después de varios procesos de ingeniería, como ajustes del tamaño de letra y asignación de teclas especiales de acceso directo, es traducida la ayuda en línea y la documentación. Finalmente, se llevan a cabo distintos tipos de comprobación lingüística, cosmética y de la funcionalidad de la aplicación y se repasan las instrucciones iniciales para verificar que se han cumplido todos los requisitos.

Así, el traductor debe convertirse en localizador para generar el producto solicitado por el cliente, ya que no sólo debe manejar conceptos y términos de traducción, sino que también es necesario el dominio de las herramientas tecnológicas dispuestas para elaborar este proceso. Como la localización generalmente se vincula con los negocios, son los creadores de páginas Web, programas computacionales (software) y videojuegos los que más requieren de los servicios de los localizadores. Gracias al gran auge sufrido en el último tiempo por los videojuegos, es que requieren una mención especial, por ser un producto de consumo general y masivo enfocado sólo en la entretención del usuario.

II. 4. VIDEOJUEGOS

Los videojuegos componen una de las áreas más importantes y activas dentro de la localización. Forman parte de la nueva clase de entretenimiento casero junto con la televisión, los computadores e Internet. Dentro de los distintos marcos en donde se desarrolla la localización hoy en día, uno de los más representativos y novedosos es, sin duda, el rubro de la tecnología enfocada al ocio y entretenimiento interactivo, mayoritariamente conocida como el mercado del videojuego. El videojuego como tal, nace en conjunto con el avance de la tecnología, definiéndose por la RAE como lo siguiente:

> *"Dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de un ordenador."*

"Mando" es más conocido como control o joystick (componente que permite el manejo del juego por parte del usuario), y "ordenador" es el computador de uso personal. Sin embargo, el concepto de videojuego debe analizarse según dos de los componentes fundamentales de la informática: hardware y software, siendo hardware el componente físico que presenta una unidad computacional y software la unidad de soporte lógico de esta misma unidad, es decir, la respuesta que se espera recibir del computador al introducir una serie de comandos, más conocidos como programas computacionales (componente "virtual"). El hardware es constituido por el aparato que procesa el software y es denominado como consola

(o computador) y el software es el programa que reproduce el videojuego. Por lo tanto, el videojuego es un programa que se basa única y exclusivamente en divertir a un usuario. Esta definición hoy en día es en realidad la más utilizada por los entendidos, difiriendo en algunos aspectos con la RAE, que se basa exclusivamente en el hardware.

Los videojuegos deben ser ejecutados por unos equipos especiales para ello, llamados consolas. El concepto de consola hace referencia a toda una gama de sistemas que soportan un juego. Existe una gran cantidad de ellos que requieren de un computador, mientras que otros, que ocupan la mayoría del mercado, precisan de las llamadas consolas de juego como ATARI©, NINTENDO©, SEGA©, PlayStation One©, PlayStation 2©, X-BOX©, etc. La estación que funciona como decodificador del software es conocida como "plataforma" (genéricamente, PC o consola).

II. 4.1. Historia del videojuego

El surgimiento del videojuego derivó de investigaciones del ámbito científico-militar. En 1958, el físico Norteamericano, William A. Higinbotham, construyó el primer modelo de entretención por medio de un arcaico programa informático; si bien no se comercializó, dio la pauta para que muchos programadores de la época comenzaran a diseñar programas similares. Sin

embargo, el apadrinamiento de la industria se lo otorgó Nolan Bushnell, ingeniero norteamericano de 27 años, que produjo el primer videojuego de empleo doméstico llamado PONG© y el inicio del imperio ATARI©, la primera empresa dedicada totalmente al rubro.

Más adelante, a comienzos de los 80, comenzó el desarrollo y distribución mundial de videojuegos por parte de las compañías asiáticas; una de ellas fue la empresa japonesa NINTENDO©, la cual marcó un hito al revindicar a la industria abarcando horizontes de marketing inimaginables: en 1988 estaba presente en entre un 85% y 90% de los hogares norteamericanos su primera consola de videojuegos homónima: Nintendo© (NES©) y su símbolo estandarte: Mario Bros.© Muchas otras empresas interesadas en el rubro también generaban un aporte al desarrollo de la industria, fue así como SEGA© con su consola Megadrive© y su juego insigne, Sonic© y SONY© con su consola de videojuegos PlayStation One© se incorporaron a la competencia.

Hoy en día, es tal el interés que existe, que incluso se han creado empresas dedicadas exclusivamente al desarrollo de videojuegos (software). Entre ellas, las más importantes son las japonesas SQUARE-ENIX©, CAPCOM© y KONAMI©, mientras que en el medio norteamericano-europeo, se encuentran sus filiales más otras firmas como ELECTRONIC ARTS© y ROCKSTAR GAMES©.

Para comprender mejor esta materia, es necesario ahondar en los principios que generan estos videojuegos y también en sus componentes.

II. 4.2. Componentes de un videojuego

Un videojuego como tal posee entre sus componentes localizables, dos elementos que en esta investigación se enuncian como componente virtual y componente físico, los cuales son descritos a continuación basados en el artículo *Localización de videojuegos* de Michael Scholand (2002).

II. 4.2.1. Componente físico

Este concepto se refiere a aquellos elementos del videojuego que son físicos, tales como booklet, libro de instrucciones, hoja de garantía, etc. En resumen, todo material adjunto al videojuego que venga impreso en papel al momento de adquirir el producto. Aquí se presentan en un listado:

- Documentación: instrucciones técnicas
- Instrucciones del juego
- Contratos de licencia, avisos de copyright y condiciones de garantía

II. 4.2.2. Componente virtual

Este concepto se refiere a aquellos elementos del videojuego que se consideran como virtuales, es decir, aquellos objetos que tienen existencia dentro de otro plano diferente al real. Son los elementos que hacen funcionar al videojuego y hacen que este tenga sentido. Aunque no vienen en forma física al momento de adquirir el producto, se puede acceder a ellos desde la ejecución del videojuego y pueden modificarse a través de programas especiales de localización. A continuación se presenta una lista y breve descripción de estos elementos:

- **Ayudas en línea**

La ayuda en línea ofrece al jugador información general o específica de las funciones básicas del producto y de vez en cuando suele presentar una introducción a través de tutoriales o métodos similares. Esta información suele ser ordenada en *hipertexto,* definido por Conklin como:

> *"... ventanas, en una pantalla, las cuales son asociadas a objetos en una base de datos, y enlaces provistos entre estos objetos, tanto gráficamente (iconos etiquetados) como en la base de datos (apuntadores)".* J. Conklin. "Hypertext*: An Introduction and Survey".* IEEE Computer, Vol. 20, No. 9, 17-42, 1987.

- **Archivos léame**

Son textos técnicos insertados también de preferencia en videojuegos de computador. En la actualidad, el videojuego tiene la cualidad y la necesidad de poseer enormes cantidades de textos, los cuales son indispensables para la eventual comprensión y desarrollo del mismo, por lo que este archivo contribuye al entendimiento del funcionamiento del videojuego.

- **Recursos**

Dentro de los Recursos es posible considerar los textos de utilización "virtuales", es decir, todo texto que se presente en pantalla y que el usuario puede modificar por medio de instrucciones con su joystick o a través de un teclado, como por ejemplo en las distintas opciones del videojuego (sonido, configuración, etc.).

- **Elementos específicos del programa y elementos genéricos incluidos en la interfaz gráfica del usuario**

La interfaz es definida por María Jesús Lamarca Lapuente en su artículo "*Hipertexto, el nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen*" (1998, actualizado en 2006) como lo siguiente:

"Una interfaz es un dispositivo que permite comunicar dos sistemas que no hablan el mismo lenguaje. Restringido a aspectos técnicos, se emplea el término interfaz para definir el juego de conexiones y dispositivos que hacen posible la comunicación entre dos sistemas. Sin embargo, cuando aquí hablamos de interfaz nos referimos a la cara visible de los programas tal y como se presenta a los usuarios para que interactúen con la máquina. La interfaz gráfica implica la presencia de un monitor de ordenador o pantalla constituida por una serie de menús e iconos que representan las opciones que el usuario puede tomar dentro del sistema."

Dentro del desarrollo de un videojuego es indispensable lograr un buen entendimiento del software con el usuario. Ese entendimiento se logra a través de diversos elementos gráficos que permiten la interacción directa del usuario. Scholand (2002) en su artículo clasifica en dos tipos los elementos de la interfaz:

Genéricos: elementos denominados comúnmente como "cuadros de diálogo", que permiten abrir, cerrar o guardar archivos (como las etapas de un juego), entre otras funciones.

No genéricos: corresponde a las "opciones del juego", es decir, a la configuración del software en términos de sonido, propiedades gráficas, etc., por dar algunos ejemplos.

Para la traducción de ambos elementos de interfaz, es necesario un glosario terminológico del fabricante, o en su defecto algún glosario que sea aceptado en el comercio.

- **Cadenas**

Las cadenas corresponden a la serie de comandos que posee el material para traducir. Esta cadena debe ser ejecutada por un programa que el localizador debe estar capacitado para utilizar. Scholand (2002), nombra un ejemplo de un videojuego de fútbol:

Normal",0

"Wet",0

"Dry",0

"None",0

"Light",0

"Moderate",0

"Strong",0

"Easy",0

"Moderate",0

Rating

Value

Arrange Friendly

Arrange

%s Manager of %s has been relegated from the lowest division.

Blank Save Game Entry

%s v %s

Bank Balance

"Exit And Save New Configuration",

"Test Video Settings",

"Generic VGA",

POS

Face

Disk Shop

SEASON OVER. New fixtures are created on %s.

Esta cadena presenta un déficit contextual, hecho que no beneficia al traductor, dado que los términos utilizados en la cadena pueden traducirse de diferentes formas dependiendo del propósito del videojuego. Lo ideal en este caso es poseer el software (videojuego) en su versión original para visualizar el contexto inicial. Sin embargo, suele suceder que por razones de marketing, es más conveniente que se produzca el lanzamiento de las diferentes versiones localizadas en distintos idiomas a la vez, por lo tanto no existiría un videojuego en un idioma original al cual atenerse en caso de duda.

Las cadenas se presentan en distintas etapas en un videojuego, ya sea en diálogos con PNJ (personaje no jugador), en explicaciones narrativas o informaciones de fondo, las que serán explicadas a continuación.

- **Explicaciones narrativas o informaciones de fondo**

Son aquellas explicaciones que se presentan al final de una etapa o episodio que instruyen al jugador sobre la siguiente fase. Además en numerosos videojuegos existen menús de opciones que poseen información de segundo plano y que añaden detalles relevantes y complementarios al mismo. Estos pueden ser diversos textos (crónicas, textos de artículos) o material multimedia (texto, video y audio).

- **Diálogos con PNJ (Personaje No Jugador; del inglés NPC Non-player Character)**

Son aquellos personajes que son controlados por el software y que no pueden ser utilizados por el jugador. Estos personajes interactúan con el protagonista en ciertos pasajes del videojuego y suelen tener lazos de amistad con él. En cierto tipo de videojuegos, tanto estos personajes como el personaje principal tienden a ser utilizados por el software con el fin de presentar secuencias de la historia principal, esta presentación se realiza mediante expresiones lingüísticas por medio de texto, una vía totalmente traducible. Sin embargo, hoy en

día, debido a la avanzada tecnología que se posee en términos de software, las expresiones lingüísticas pueden verse representadas en forma escrita y a la vez ser reproducidas de forma oral y videos. De esta manera, el trabajo de traducción se utiliza como guión de sincronización para el locutor que trabaja en la lengua meta.

Dependiendo del videojuego, este puede contener una cantidad variable de diálogo, personajes, texto, duración y estilo. Teniendo en cuenta estos datos, es posible realizar una clasificación como la que se describe a continuación.

II. 4.3. Tipos de videojuegos

Dentro de lo que el mercado dispone en el rubro del videojuego, es posible encontrar una gran gama de títulos, los que se clasifican en distintos tipos de géneros y subgéneros tal cual como se da en la literatura y en el arte en general. Estos se agrupan fundamentalmente dependiendo de su temática, desarrollo y modo de juego. Algunas de las principales clasificaciones definidas por Michael Scholand en su artículo *Localización de videojuegos* (2002), se nombrarán a continuación:

- Juegos de reacción y destreza
- Puzzles, juegos de lógica y estrategia
- Simuladores
- Juegos de acción, aventuras y RPG (Role Playing Game / Juegos de Rol)

Dentro de estos, el que goza de más popularidad es el RPG, por las características que posee y por cómo se desarrolla el argumento de este tipo de videojuego.

II. 4.3.1. RPG: Role Playing Game / Juegos de Rol

Michael Scholand y la enciclopedia electrónica Wikipedia, explican que los juegos de rol (RPG) para consolas de videojuegos son aquellos que se caracterizan por presentar un modo de juego mucho más enfocado en el argumento que en la acción, por lo tanto, posee un guión notablemente más elaborado en comparación con cualquier otro tipo mencionado anteriormente en términos de longitud, haciéndolo en cierta medida un universo "interesante para los traductores".

En este tipo de videojuegos el jugador debe tomar el rol de uno o varios personajes y lograr involucrarse en su medio, formando parte de sus aventuras con la ayuda de ciertos objetos, habilidades o destrezas que le permitirán cumplir sus objetivos.

La trama se desenvuelve gráficamente en cuadros de diálogos (similares a los "bocadillos" en el área de los cómics), los cuales representan el parlamento de cada uno de los personajes como si se tratara de una obra teatral. De esa forma el jugador puede interactuar con los distintos personajes que conducen el hilo

argumental. Asimismo, el jugador tiene la posibilidad de escoger el desarrollo de la historia a través de distintas alternativas que se le presentarán a lo largo de ella, las que incluso en algunos casos pueden definir el desenlace de la trama principal, debido a que en varios juegos RPG se presenta la posibilidad de obtener finales distintos dependiendo de las historias escogidas en el desarrollo del juego.

Si se habla en términos de duración, un jugador de RPG puede perfectamente lograr unas 100 horas de juego promedio, de las cuales aproximadamente 40 serían parte de la historia central y las otras restantes corresponderían a aventuras alternativas (que no inciden en el término o no del videojuego). A esto se puede agregar la característica de “vida útil” (“replay value” en inglés) que posee este tipo de videojuegos, es decir, como cada juego RPG posee distintos caminos para llegar a un mismo objetivo, cada vez que un jugador comience un juego nuevo, este no siempre será igual a otro. Por lo tanto, se puede decir que la cantidad de texto que podría llegar a tener un juego de estas características, sin duda, no es para nada despreciable.

Cuando se habla de este rubro en términos de producción, es preciso señalar que los japoneses son quienes lideran el mercado en este ámbito. No obstante, no solamente en Asia estos productos tienen un buen nivel de aceptación, por lo general en Europa y en Estados Unidos se tiende a continuar aquel éxito proveniente de Japón. Se pueden mencionar cifras con algunos títulos como la saga de FINAL FANTASY©, una de las más reconocidas que trata con los

RPG, con su octava entrega: Final Fantasy VIII© que sólo en Japón alcanzó la cifra de 3.62 millones y en Estados unidos casi 2 millones de unidades vendidas (según el *platinum chart* de http://www.the-magic-box.com). Con este récord de ventas, muchas compañías se han consagrado como líderes del mercado en el género de los RPG, como SQUARE-ENIX© (ex SQUARESOFT©), quien creó la marca *FINAL FANTASY*©, la cual ha logrado mantenerse por más de 10 años en el mercado. Sin embargo, el primer acierto de la compañía fue con el juego antecesor de Final Fantasy VIII©: Final Fantasy VII©, gracias a que fue el primer juego de la saga en ser parte del fenómeno de consolas: PlayStation One©. Al tener un sistema de CD en vez del antiguo cartucho de juego, esta tecnología permitió incluir una mayor cantidad de información, gran calidad de gráficos y sobretodo una gran extensión de texto en sus títulos. Final Fantasy VII© fue un éxito en todo el mundo, sirviendo de guía para cualquier juego de RPG que quisiera emular sus pasos.

II. 5. FINAL FANTASY VII©

El RPG Final Fantasy VII© se convirtió en el primero en ser producido para la conocida plataforma de juego PlayStation One© de Sony Computer Entertainment Inc.© y es uno de los títulos más famosos de la historia del videojuego. La compañía responsable de la elaboración de este videojuego es SQUARESOFT©, ahora llamada SQUARE-ENIX©. SQUARESOFT© se

encontraba casi en la ruina luego de una serie de desaciertos, pero el destino haría que la saga FINAL FANTASY© situara su nombre en el género de los RPG. Desde 1987 comenzó esta historia de aventuras que ha llenado la vida de muchos fanáticos hasta el día de hoy. Luego de un proyecto alternativo como fue la elaboración de una película basada en la tercera entrega de Final Fantasy©, SQUARESOFT© tuvo pérdidas millonarias que la llevaron a ser absorbida por el otro gigante japonés ENIX©, creando SQUARE-ENIX©. El fracaso se explica porque la película "Final Fantasy: The Spirits WIthin"©, también estrenada en Chile, no generó las mismas expectativas de venta de los videojuegos, puesto que los fanáticos consideraron que la historia no representaba fielmente el guión original, lo que hace suponer que los videojuegos pueden considerarse como un género independiente, con características propias de su estilo.

Mucho antes del fracaso cinematográfico, esta compañía conoció el éxito cuando en 1997 SQUARESOFT© puso a la venta Final Fantasy VII©, el cual batió varios récords, entre los que se encuentran: el juego más vendido de la historia (hasta ese año), el primer juego editado en Europa, el primer juego traducido al español, siendo además considerado como el mejor videojuego de todos los tiempos. Incluso en una encuesta realizada este año (2006) en una famosa página de juegos: *Gamefaqs* (http://www.gamefaqs.com/poll/index.html?poll=2593), el siguiente resultado da crédito de eso:

Poll of the Day (jueves 7 de diciembre de 2006, 12:19)

Which modern Final Fantasy game is your favorite?

VII	43.64%	14.245
VIII	14.06%	4.590
IX	11.31%	3.693
X	16.88%	5.511
X-2	2.39%	7.79
XI	1.89%	618
XII	9.82%	3.204
TOTAL VOTES		32.640

El juego en su versión en inglés es clasificado por la ESRB (The Entertainment Software Rating Board) como "T" o TEEN (COMIC MISCHIEF, MILD ANIMATED VIOLENCE, MILD LANGUAGE), lo que quiere decir que es un producto para gente joven mayor de 13 años, que contiene escenas de humor vulgar y grosero, episodios que presentan a los personajes en situaciones de peligro, escenas de violencia moderada y referencias sutiles a sexualidad, violencia y uso de drogas y alcohol. Este juego está diseñado para ser jugado por una sola persona y dura aproximadamente 70 horas.

Teniendo estos datos como referencia, es posible enfocar de mejor manera el análisis de este juego en su componente lingüístico, generando textos que se asemejen a su versión original, sin embargo, al revisar el juego en español, no es posible encontrar información referida a volumen de ventas, aceptación ni popularidad. Al entrar en el marco de usuario del videojuego, la sorpresa fue mayúscula al apreciar, desde el principio de la historia, una serie de detalles respecto al uso del idioma español que dificultaban la continuidad del juego. Al buscar datos que expliquen este fenómeno, fue posible identificar lo siguiente:

Final Fantasy VII© fue lanzado en su país de origen, Japón, el 31 de enero de 1997, en Estados Unidos, el 31 de agosto, y en España, el 15 de noviembre de ese mismo año. En el caso de la versión inglesa, cabe señalar que no fue realizada en forma paralela a la japonesa, debido a esto, la fecha se retrasó en siete meses. La versión española de Final Fantasy VII© fue hecha partir de la versión inglesa y contó sólo con dos meses y medio de adaptación, logrando un resultado pobre y poco comprensible desde el punto de vista lingüístico.

La mejor fuente de información es consultar a la ficha técnica del juego, sin embargo, esta información fue imposible de encontrar en español. En su versión en inglés, la siguiente ficha se encuentra disponible en la página de *Gamefaqs* http://www.gamefaqs.com/computer/doswin/data/130791.html, donde se puede encontrar un dato relevante al momento de justificar el éxito de este producto en

Estados Unidos y la poca relevancia que tuvo este mismo producto en países como Chile, y la respuesta es que se llevó a cabo el proceso de localización en el videojuego. La versión en español, entonces, basada en la versión probada del inglés, llegó sólo a la fase de internacionalización, desarrollando un producto deficiente y de poca trascendencia. La preferencia de los fanáticos sigue siendo jugar sus juegos favoritos en inglés por la desconfianza y mala reputación que tienen los juegos traducidos en español.

Debido a esto es que este juego no generó los mismos resultados en todos los países donde fue vendido. En Japón y Estados Unidos, el éxito fue indiscutido, pero las demás versiones no sobresalieron en lo absoluto. Esto quizá se deba a una serie de factores que intentarán dilucidarse en el transcurso de esta investigación y que mucho tienen que ver con la localización.

III

METODOLOGÍA

III. 1. ENFOQUE DEL ESTUDIO

Debido a que se han recolectado los errores presentes en el videojuego Final Fantasy VII y posteriormente dichos datos serán analizados, clasificados y corregidos para contestar las preguntas de investigación y probar la hipótesis establecida, este estudio tiene un enfoque cuantitativo. La finalidad de la investigación es validar el proceso de la localización mediante el análisis de los errores presentes en un producto oficial que no fue realizado bajo aquel proceso. Todas las variables presentes se estudian de manera profunda, buscando cada detalle para llegar a los resultados y conclusiones que comprueben la hipótesis, llegando en ciertos momentos a contener matices cualitativos. La hipótesis de investigación es sometida a prueba mediante la aplicación del instrumento de medición a una muestra representativa de sujetos, donde luego se generalizarán los resultados para sacar conclusiones y explicaciones pertinentes con el objetivo de comprobar las hipótesis. Con todo esto, la idea es comprender y aceptar la localización, contrastándola con un videojuego que no ha pasado por este proceso.

III. 2. TIPO DE ESTUDIO

Al revisar los objetivos expuestos y las preguntas de investigación, así como la hipótesis, se descarta el hecho de una investigación de tipo exploratoria y descriptiva. La real finalidad de este trabajo es poder demostrar la efectividad del proceso de localización a partir de un análisis exhaustivo de las variables. Para esto es necesario sí, realizar los pasos previos de una investigación correlacional, con la ayuda de los tipos de investigación antes mencionados (exploratorio y descriptivo) ya que sin ellos, sería absolutamente imposible derivar al análisis que este trabajo requiere.

La razón que conduce a la elección de este tipo de investigación radica en que se debe demostrar a partir de bases lingüísticas que un proceso de localización sobre un producto se correlaciona con la calidad de su texto y su grado de aceptación pública. La metodología tomará en cuenta el análisis de las variables a partir de la detección de lo que se considerará como "errores" y la posterior evaluación que se dará a las alternativas que se han planteado como medidas de solución, dando pie a una confirmación de la hipótesis.

El método más adecuado para comprobar la existencia de una relación de calidad del texto y el grado de aceptación gramatical, cultural y lingüística de un producto que ha sido localizado versus uno que no lo ha sido, es recurrir a una investigación de tipo correlacional.

III. 3. TIPO DE DISEÑO

El objetivo de esta investigación es demostrar la eficiencia de la localización para realizar un producto de calidad, razón por la cual ninguna de las variables es manipulada y todos los aspectos son analizados tal como se presentan para luego ser analizados a cabalidad. Es debido a esto que el diseño es de tipo no-experimental. Dentro de esta misma clasificación, la investigación se define como transeccional correlacional-causal, puesto que los conceptos son definidos en base a sus interrelaciones. Además, el videojuego estudiado ya se encuentra en el mercado, por lo tanto, es un producto oficial. Los errores son tomados, evaluados y después analizados, en un momento específico. Las variables son estudiadas en cuanto a las relaciones entre ellas, pues el grado de aceptación de un videojuego depende de la calidad total de este, es decir, de su localización.

III. 4. POBLACIÓN Y MUESTRA

La población que interesa estudiar debe contener individuos con niveles básicos de conocimiento tanto lingüístico, como gramatical y cultural; sumado a un manejo teóricamente equivalente del idioma inglés y español, además de ser miembros de la comunidad lingüística chilena.

Es importante que la muestra sea representativa y no probabilística, ya que es necesario que los individuos cumplan con los aspectos ya mencionados y con una serie de características que se describirán a continuación:

En este caso, se ha determinado que la población será: los 233 estudiantes de la carrera de Licenciatura en Lingüística Aplicada a la Traducción mención en INGLÉS-JAPONÉS / INGLÉS-PORTUGUÉS del Departamento de Lingüística y Literatura de la Facultad de Humanidades de la Universidad de Santiago de Chile al segundo semestre académico del año 2006, debido a que estos poseen un manejo del idioma inglés en un nivel básico o superior. Para efectos de esta investigación y el desarrollo de la encuesta, es necesario que quienes resuelvan la prueba tengan un conocimiento nivelado de la lengua inglesa y sean capaces de identificar el error presente en la versión española a partir de las capturas del videojuego, como asimismo buscar la mejor solución para este.

Por lo tanto, la muestra debe comprender a aquellos alumnos de la carrera que tengan completados o estén cursando los siguientes ramos de la malla curricular: Idioma Inglés I, II; Gramática Castellana I, II; Teoría de la Comunicación Lingüística; Lingüística General y Lingüística Aplicada a la Traducción. Por ello, la muestra será de 24 alumnos de los niveles II y VI de la carrera, lo que equivale al 23,7% de los 101 alumnos de ambos niveles. De estos 24 alumnos, 8 son de nivel II, igual a un 14,8% de 54 estudiantes y 16 son de nivel VI, correspondiente a un 34% de 47 alumnos.

III. 5. DISEÑO DEL INSTRUMENTO

III. 5.1. Selección del material de investigación

La siguiente investigación surge a partir de la necesidad de justificar el proceso de localización, para luego poder reunir opiniones con el fin de crear una versión localizada de un producto que sólo ha llegado hasta el proceso de internacionalización, por lo tanto, para esta etapa de análisis se ha privilegiado aquel videojuego que no ha sufrido este procedimiento, algo que se ha tenido muy presente al momento de escoger el material de investigación. Para motivos de una elección objetiva, se ha seleccionado un videojuego de gran prestigio, del cual se dice es el más conocido en su género (RPG) y en el que no se escatimaron recursos al momento de ser programado. Este juego, fabricado para la plataforma de juego PlayStation One, en su versión original en japonés y en su versión localizada al inglés, recibe el nombre de Final Fantasy VII. Su versión internacionalizada (paso previo a la localización) al español recibe este mismo nombre.

La particularidad de este videojuego es que cuenta con versiones en distintos idiomas, lo que permite una claridad y objetividad mayor de análisis. Por otra parte, al ser un producto masivo con una historia probada de casi una década, es posible comparar su evolución y comprobar la efectividad de la localización en versiones posteriores de la saga FINAL FANTASY (Final Fantasy IX en adelante; Final Fantasy VIII sufrió del proceso de adaptación entre internacionalización y

localización). Otra característica que fue decisiva al momento de la elección fue, sin duda alguna, la gran cantidad de descuidos y errores (lingüísticos y gramaticales, entre otros) que es posible encontrar en el curso del juego. Téngase en cuenta que se ha jugado al mismo videojuego Final Fantasy VII en dos versiones: inglés (localizada) y español (internacionalizada), por lo que la referencia en esta etapa se sitúa sólo en la versión anglosajona del producto y no en el original japonés. Esto fue determinado de esa manera por variables como el tiempo con que se disponía para efectuar esta investigación y el hecho que la versión en inglés fue probada y aceptada totalmente por el público de Estados Unidos, lo que quiere decir que se trabajará sobre la base de un producto de buena calidad.

III. 5.2. Obtención de muestras para la elaboración del instrumento de medición

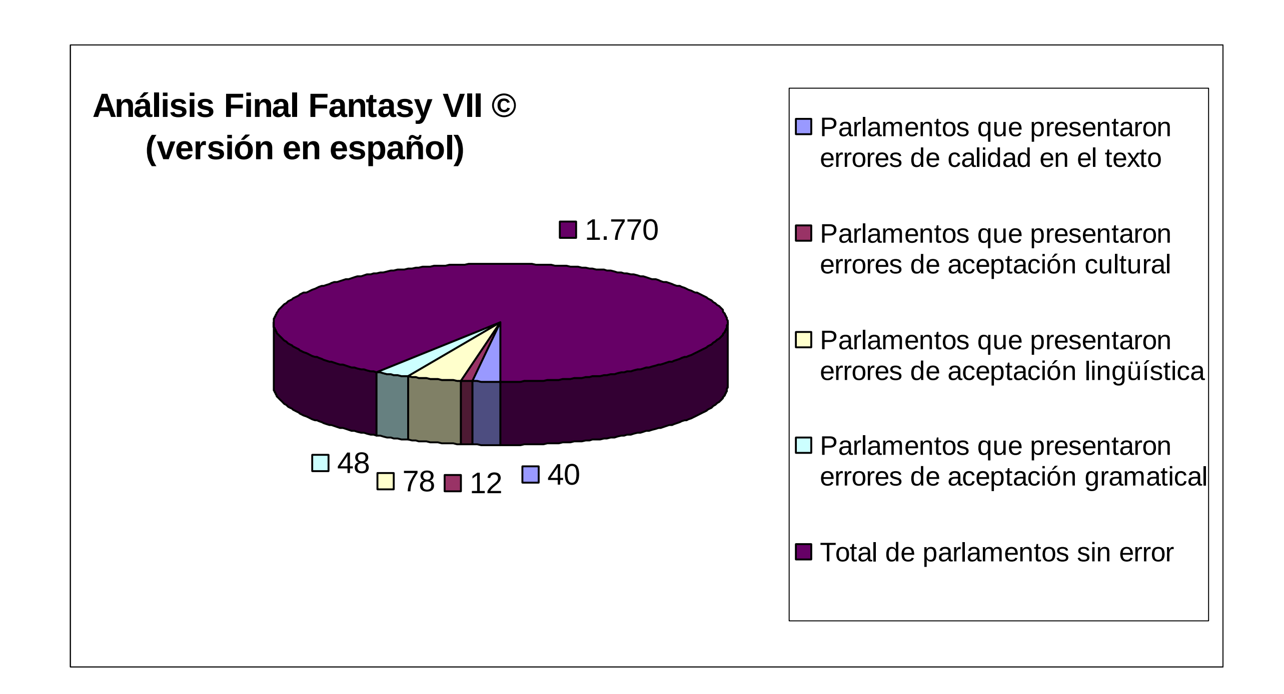
Para obtener muestras que cumplan con los propósitos de esta investigación, se tomará una serie de fotografías (capturas) a aquellas escenas que a través del desarrollo del juego revelen diversas clases de equivocaciones relacionadas con el lenguaje y la traducción. A partir de lo anterior, se generará un registro de aquellos errores que se han presentado en el videojuego. La elección de los textos más ilustrativos para su inclusión en el desarrollo del instrumento de medición será determinada por los investigadores durante el proceso de detección de dichos elementos. Las pautas de evaluación acerca de lo que se considerará como “error”, serán definidas de acuerdo a los patrones establecidos en la

definición operacional de variables, según lo encontrado en el próximo punto y conforme a lo expuesto en VII. 2. PAUTAS PARA DETERMINAR EL TIPO DE ERROR. Esta recopilación se realizará jugando al videojuego en cuestión, en ambas versiones simultáneamente, inglés localizado y español internacionalizado, por un periodo aproximado de 10 horas.

III. 5.3. Pautas para determinar el tipo de error y su inclusión en el instrumento

De acuerdo al siguiente cuadro realizado a partir del análisis del videojuego ya mencionado, se seleccionarán proporcionalmente los descuidos y errores más representativos detectados en el transcurso del juego, incluyéndolos en una de las siguientes categorías: lingüístico, gramatical, distancia cultural y calidad del texto. Según lo analizado, el videojuego Final Fantasy VII, en su versión internacionalizada al español, presenta varios errores. Esta información fue reunida en la siguiente tabla para luego ser graficada.

Tipo de parlamento	**Cantidad**	**Porcentaje**
Total de parlamentos analizados	1.948	100%
Parlamentos que presentaron errores de calidad en el texto	40	2,05%
Parlamentos que presentaron errores de aceptación cultural	12	0,62%
Parlamentos que presentaron errores de aceptación lingüística	78	4%
Parlamentos que presentaron errores de aceptación gramatical	48	2,46%
Total de parlamentos con error	**178**	**9,14%**



En diez horas de juego continuo, se pudo observar 1.948 cuadros de diálogo. De un total de 1.948 parlamentos, Final Fantasy VII presentó falencias graves en 178, de los cuales 40 corresponden a errores de calidad, 12 de aceptación cultural, 78 de aceptación lingüística y 48 de aceptación gramatical. Si se habla en términos de porcentajes, eso corresponde a: del 100% de los textos leídos y analizados, el 2,05% presentó errores de calidad, el 0,62% de aceptación cultural, el 4% de aceptación lingüística y el 2,46% de aceptación gramatical. Del 100%, el 9,14% presentó errores de algún tipo. La estimación final es que cada 10,94 textos, hubo 1 error.

Luego de haber contabilizado los errores, se hace un cálculo estimado de la cantidad necesaria de cada tipo de error para incorporarlo al instrumento de

medición de manera proporcional. Hecho esto, se ha determinado que se presentarán cuatro errores concernientes a la calidad del texto, cuatro errores que representen la distancia cultural, cinco errores de deficiencias de índole gramatical y siete errores relacionados con la aceptación lingüística, conformando un total de 20 errores, para así lograr una muestra completa de las falencias y de las posibles soluciones para su mejora.

Para efectos de esta investigación, se tomó una muestra representativa de los errores más ilustrativos correspondientes a las 10 primeras horas de juego. Ejemplos de este criterio de selección de muestras se describirán a continuación, donde se encuentra subrayada la palabra o frase en conflicto para mayor claridad.

TIPO DE ERROR: calidad del texto

CONTEXTO: El personaje en primer plano, Cloud, tiene la cara sucia y Jessie/Jesse lo limpió con su mano.



Jessie "There you go!"	Jesse "¡Ya <u>esté</u>!"

Si bien este error puede tomarse como calidad del texto y gramatical, este fue incorporado en la primera categoría debido a que el error es más cercano a un descuido que a una falla de tipo gramatical. El tipo de error de calidad es regulado por *Ortografía de la lengua española* de la Real Academia Española (1999).

El error que se detecta en esta captura es una falta de ortografía. La solución correcta en este caso sería advertir la presencia de "é" en "esté" y corregirla por "á", o bien, según se verá más adelante, el alumno que tome esta prueba podrá elegir entre cinco alternativas de solución (para las restantes capturas con error de calidad del texto, referirse a VII. 2. PAUTAS PARA DETERMINAR EL TIPO DE ERROR: Nº1-3).

TIPO DE ERROR: aceptación cultural

CONTEXTO: Cloud acaba de recibir instrucciones de juego. El personaje de la derecha le recordó la forma de "guardar" la partida y le aconseja hacerlo cada vez que sea posible.



"That's the trick to being tough. Remember that, old dude."	"Ésa es la forma de ser duro. Recuérdalo, viejo patoso."

Esta captura contiene más de un tipo de error, sin embargo, se ha tomado en cuenta el principal de ellos para poder clasificarla. En este caso el tipo de error es de aceptación cultural, debido a que la palabra "patoso" no existe en el habla chilena. Esta determinación se deriva de una encuesta realizada a 8 chilenos de entre 21 y 58 años, donde esta palabra no fue reconocida (encuesta y resultados en VII. 1. PRUEBA PARA VARIABLE "ACEPTACIÓN CULTURAL" y en VII. 1.1. Respuestas). Además la expresión en inglés "old dude" quiere generar una relación inexistente de cercanía con el protagonista, sin tono despectivo, sino de amistad, para generar confianza en su consejo.

Los otros dos errores son de tipo ortográfico (acento en "Ésa") y de tipo lingüístico, dado que el impacto y significado de la expresión "being tough" y "ser duro" no es el mismo en las dos versiones. Suena forzado y artificial en el español.

La solución correcta en este caso sería advertir la presencia de la palabra "patoso" y modificarla según su referente en inglés, o bien, según se verá más adelante, el alumno que tome esta prueba podrá elegir entre cinco alternativas de solución (para las restantes capturas con error de aceptación cultural, referirse a VII. 2. PAUTAS PARA DETERMINAR EL TIPO DE ERROR: Nº4-6).

TIPO DE ERROR: aceptación gramatical

CONTEXTO: Biggs ha escuchado el nombre de Cloud antes, pero no logró retenerlo.



Biggs "Didn't catch your name...."	Biggs "<u>No me enteré del nombre</u>..."

Este error es definitivamente de aceptación gramatical, ya que según las reglas establecidas por la *Gramática funcional del Español* de César Hernández Alonso (1992), debe haber una concordancia entre los elementos de un enunciado. En este caso, el emisor Biggs, dice que no se enteró *del* nombre, sin embargo, el nombre que no recuerda es el del personaje que tiene enfrente, por lo tanto, existe una inconsistencia y falta de concordancia entre los elementos. Cuando el emisor se refiere a algo que le pertenece a su interlocutor (en este caso el nombre), debe hacerlo con un posesivo (en este caso "tu"), estableciendo la relación entre el nombre y el dueño de este.

Otro detalle que llama la atención en esta captura es la falta de exactitud en la traducción de la expresión "didn't catch" y "enterar". Hay una diferencia entre no

saber algo y saberlo pero olvidarlo. Según el diccionario bilingüe *Richmond Compact Dictionary Español-Inglés English-Spanish* (1995) p.83, "catch sth" en esta situación significa "oír"; "entender". Según el contexto entregado, la acepción más apropiada sería la segunda, aunque el resultado puede modificarse para que suene más natural en español.

En esta captura se detecta una falta de concordancia gramatical. La solución correcta en este caso sería advertirla, o bien, según se verá más adelante, el alumno que tome esta prueba podrá elegir entre cinco alternativas de solución (para las restantes capturas con error de aceptación gramatical, referirse a VII. 2. PAUTAS PARA DETERMINAR EL TIPO DE ERROR: Nº7-10).

TIPO DE ERROR: aceptación lingüística

CONTEXTO: Cloud llegó tarde de una misión muy peligrosa, preocupando a todos sus amigos. Barret dice que le cobrará el tiempo perdido por la espera.



"I'm takin' it outta your money, hot stuff!"	"Voy a sacar tu dinero, ¡está caliente!"

En esta captura se diferencian dos tipos de errores, sin embargo, el más importante es la mala traducción de “hot stuff” por “está caliente”, de tipo lingüístico. Según *Simon and Schuster’s International Dictionary English-Spanish, Spanish-English* (1980), p.353, “hot stuff” se define como “persona vivaz, vigorosa o energética”; “persona o cosa interesante o atractiva”, y según *The Oxford Spanish Dictionary* (1994), p.1223, es empleado en lenguaje coloquial y hace referencia al físico de una persona, significando “está muy bien”; “está buenísimo”. En todas las acepciones “hot stuff” por sí mismo está dirigido hacia una persona, mientras que en la traducción española, hace referencia al dinero.

El otro error, si bien menor, no menos importante, es la referencia de “it” que se omite en español. Aquí “it” está enfatizando, en el contexto, que habrá dinero que será sacado de su paga por el atraso y no que va a sacar su dinero ahora. “It” hace referencia al dinero que Cloud perdió por el tiempo perdido y no al pago propiamente tal. Conjuntamente, ambos errores cambian ampliamente el sentido y significado original de esa frase, dejándola totalmente incomprensible.

El error que se detecta en esta captura es de aceptación lingüística. La solución correcta en este caso sería advertir la falta, o bien, según se verá más adelante, el alumno que tome esta prueba podrá elegir entre cinco alternativas de solución (para las restantes capturas con error de aceptación lingüística, referirse a VII. 2. PAUTAS PARA DETERMINAR EL TIPO DE ERROR: Nº11-16).

III. 5.4. Confección del instrumento

Para poder determinar la verdadera utilidad de la localización, se procederá a generar, sobre cada uno de los errores decididos en proporción al cuadro anterior, el siguiente esquema:

Nombre del videojuego: Final Fantasy VII

Clasificación: error de tipo lingüístico, gramatical, distancia cultural o calidad (esta información no aparecerá en la elaboración final del instrumento, dado que debe ser de manejo exclusivo de los investigadores para no influenciar de ninguna manera posible a los alumnos que tomarán la prueba).

CONTEXTO: aquí se describirá el contexto situacional de las escenas para otorgar una herramienta de comprensión de las alternativas de solución.

Disposición de las capturas: foto 1 (inglés localizado) / foto 2 (español internacionalizado)

(Texto en inglés localizado)*: "... texto..."

(Texto en español internacionalizado)*: "... texto..."

(*) La información entre paréntesis es de exclusivo conocimiento de los investigadores para no generar ningún tipo de influencia.

TIPO DE ERROR (si es que existe): en este espacio se espera que el alumno detecte el error y que pueda determinar su tipo para corregirlo adecuadamente en forma consciente.

Las siguientes alternativas serán parte del cuadro de cada error expuesto:

a) No cambiar (es decir, no realizar ningún cambio sobre la versión internacionalizada española).

b) Alternativa más cercana a la versión española (es decir, corregir el o los errores más evidentes, sin alterarlos).

c) Alternativa localizada al español estándar (es decir, ofrecer una alternativa cercana, debido a que es un sonido al que se está más acostumbrado).

d) Alternativa localizada chilena (es decir, ofrecer una alternativa aún más cercana que el español estándar, afín a la realidad chilena actual).

e) Alternativa libre (es decir, ofrecer un espacio en blanco para que el alumno pueda otorgar una alternativa que no contemple ninguna de las anteriores).

Ejemplo:

Tipo de error: calidad (tipeo u ortográfico)

CONTEXTO: El personaje en primer plano tiene la cara sucia y Jessie/Jesse lo limpió con su mano.



Jessie
"There you go!"

Jesse
"¡Ya esté!"

a) No cambiar

b) Jesse / "¡Ya está!"

c) Jesse / "¡Listo!"

d) Jesse / "¡Ahí sí!"

e) Otra: ____

III. 5.5. Alternativa libre "e"

Tal como se ha señalado en el punto III. 5.4, cada pregunta contenida en la prueba incluirá una alternativa libre "e", donde el alumno podrá proponer su propia versión en caso de que ninguna de las versiones sugeridas por los investigadores sea de su agrado.

La alternativa libre "e" forma parte de la prueba basándose en Saussure, quien plantea que el habla es individual, por lo tanto, cada persona puede entregar su propia versión de lo mismo, sin dejar de ser válida. Sin embargo, tratándose de un texto de carácter comunicativo según la clasificación de Newmark, la base de una buena traducción es mantener el significado de la lengua original al momento de traspasar el mensaje. Al mismo tiempo, el sujeto que realice la prueba no debiera repetir el error encontrado en la versión española, dado que se tiene como referente la versión en inglés, el contexto y las alternativas.

Considerando lo anterior, las respuestas a esta alternativa serán clasificadas según los siguientes criterios:

X1: la propuesta entregada no corrige el error de la versión en español, en otras palabras, lo mantiene.

X2: la propuesta entregada detecta el error del español, pero cambia el mensaje contenido en el texto en inglés.

X3: la propuesta entregada detecta el error del español y mantiene el mensaje dado por el texto en inglés.

X4: la propuesta entregada corrige el error presente en el texto en español, manteniendo todos los aspectos del mensaje del original inglés.

III. 6. VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

La validez del instrumento se comprobó a través la aplicación de una prueba inicial a 7 alumnos de la carrera de Licenciatura en Lingüística Aplicada a la Traducción mención en INGLÉS-JAPONÉS / INGLÉS-PORTUGUÉS del Departamento de Lingüística y Literatura de la Facultad de Humanidades de la Universidad de Santiago de Chile de primer año, segundo semestre de 2006 (nivel II). Los resultados de dicha aplicación, incluidos en el análisis de resultados de este informe (referirse a IV. 1. ANÁLISIS DE DATOS y IV. 2. INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS), reflejaron lo esperado por los investigadores. Además, la validez de las acepciones en cada pregunta presente en la prueba fue revisada y aprobada por el juicio de expertos, profesores del idioma inglés entendidos en la materia, quienes aprobaron el instrumento.

III. 7. APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO

Los investigadores aplicaron el instrumento de dos maneras:

A través de Internet (validación):

- Alumnos de nivel II: se envió la prueba con su respectiva hoja de respuestas al correo electrónico personal de los voluntarios, quienes reenviaron sus respuestas al correo electrónico indicado en las instrucciones.

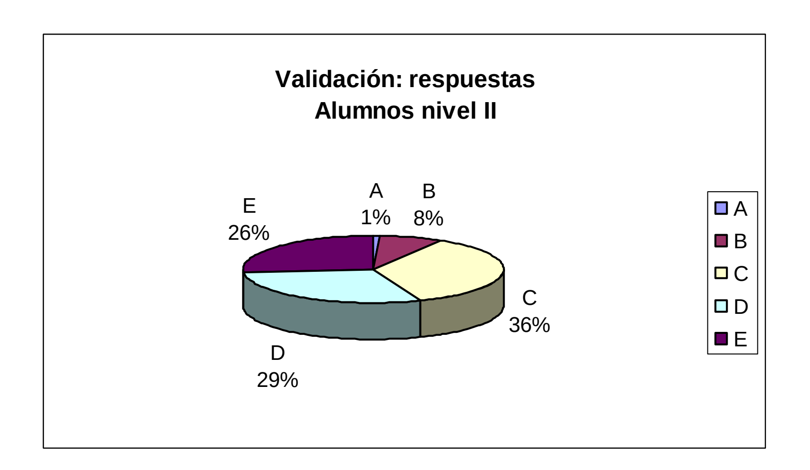
En forma personal:

- Alumnos de nivel II: se les entregó a los alumnos una hoja de respuestas y se aplicó la prueba en horario de clases, mostrándoles las capturas del videojuego mediante una presentación en PowerPoint. Dicha hoja de respuesta contestada, fue entregada directamente a los investigadores al término de la clase.
- Alumnos de nivel VI: se entregó personalmente a cada participante una copia de la hoja de respuestas. La prueba se envió a un correo electrónico al cual todos tenían acceso. Luego, las respuestas fueron recibidas en el correo electrónico indicado en las instrucciones.

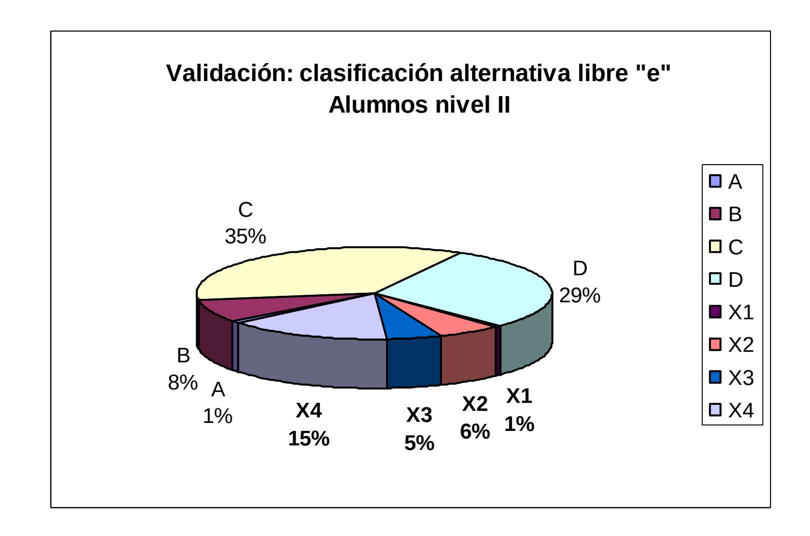
IV

ANÁLISIS DE RESULTADOS

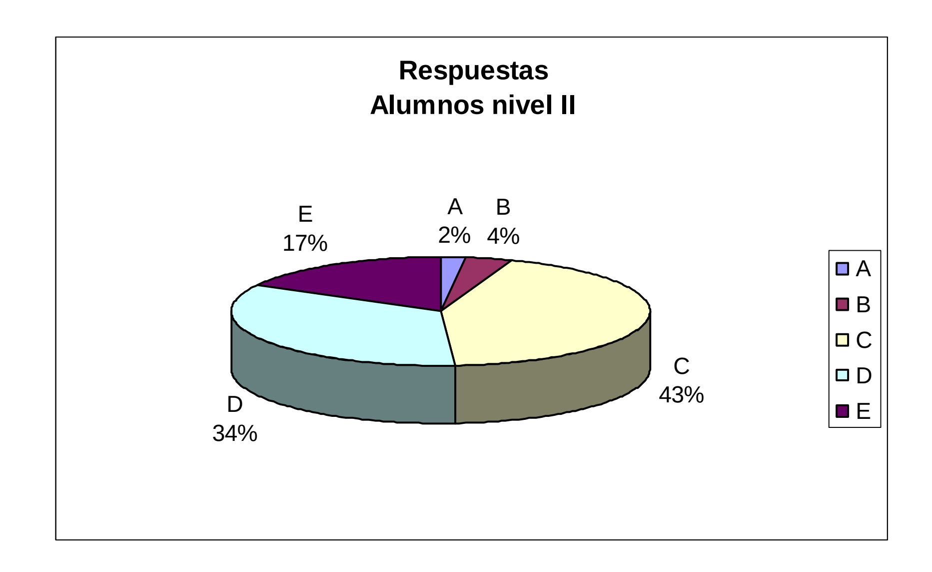
IV. 1. ANÁLISIS DE DATOS



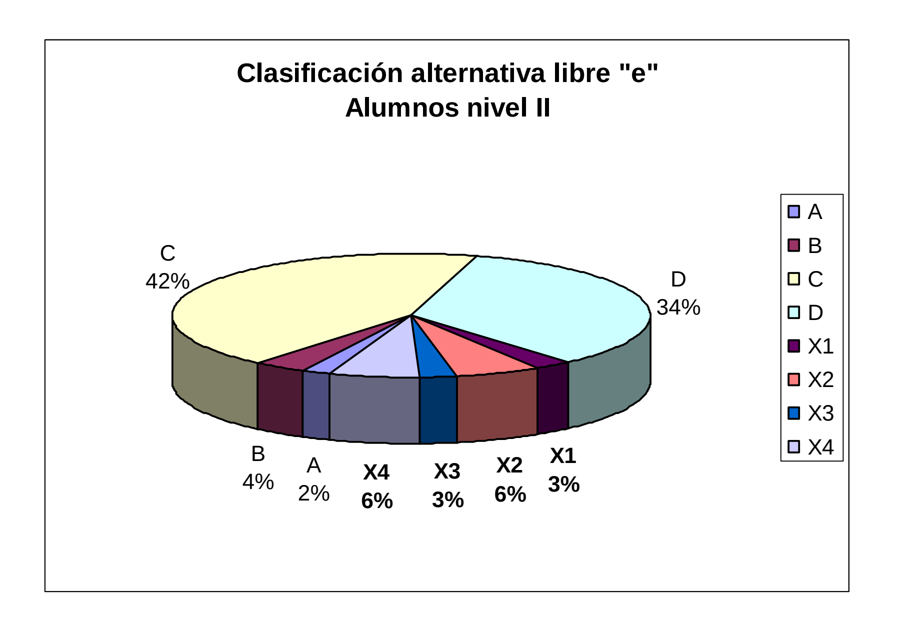
En la prueba de validación aplicada a un 12,9% de alumnos de primer año, sólo un 1% optó por la alternativa A, hubo un 8% de opciones B, 36% de alternativas C, 29% de respuestas D y un 26% presentó opción E.



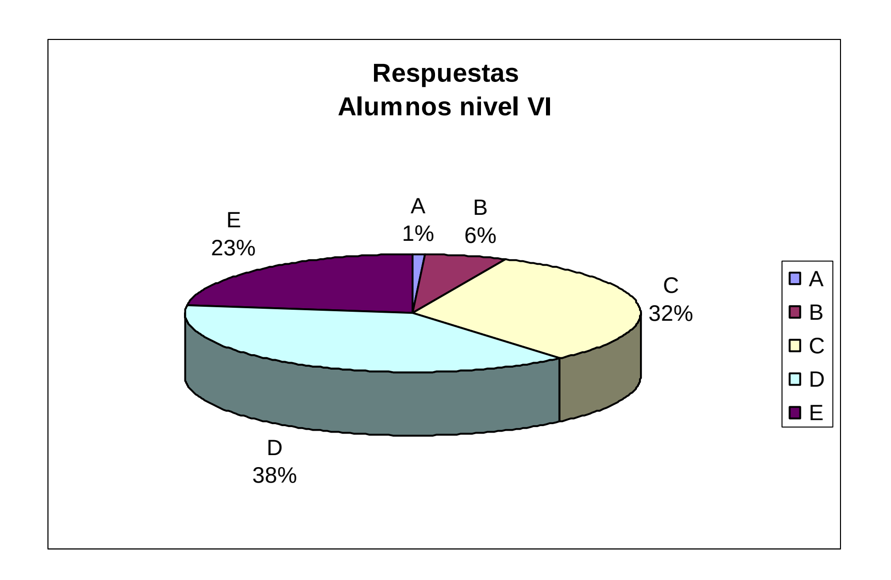
La alternativa libre "e" que presentó un 26% de preferencia en la prueba de validación, se desglosó de la siguiente manera: con respecto a la clasificación de dichas respuestas, un 1% equivale a X1, un 6% a X2, un 5% corresponde a X3 y un 15% pertenece a X4.



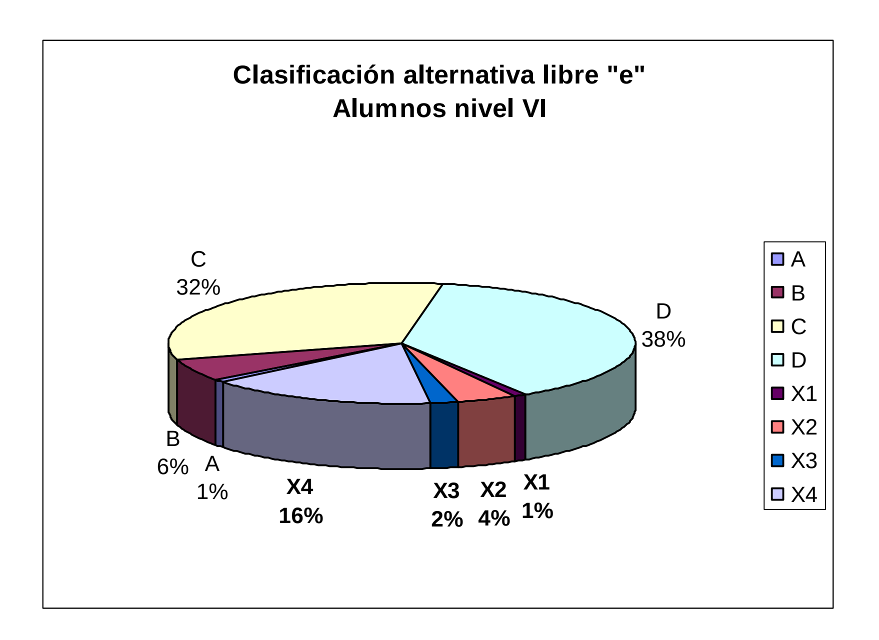
En la prueba aplicada a un 14,8% de alumnos de nivel II, cuyos resultados son tomados en cuenta para comprobar la hipótesis, un 2% del total eligió la opción A, el 4% optó por B, 43% decidió C, 34% corresponde a D y 17% eligió E.



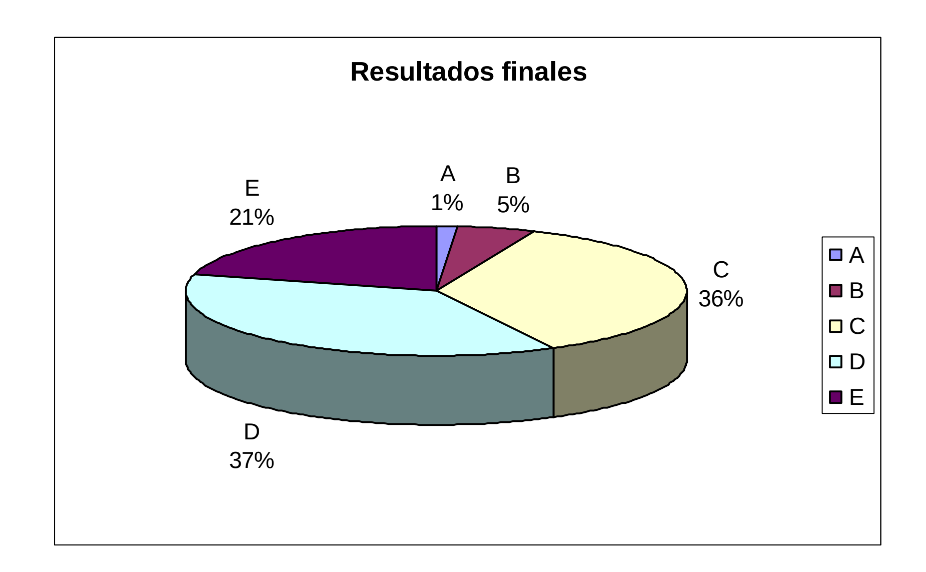
Del 17% de alternativas libres "e" elegidas por los alumnos de nivel II, un 3% fue clasificado como X1, 6% equivale a X2, 3% a X3 y un 6% del total de respuestas corresponde a X4.



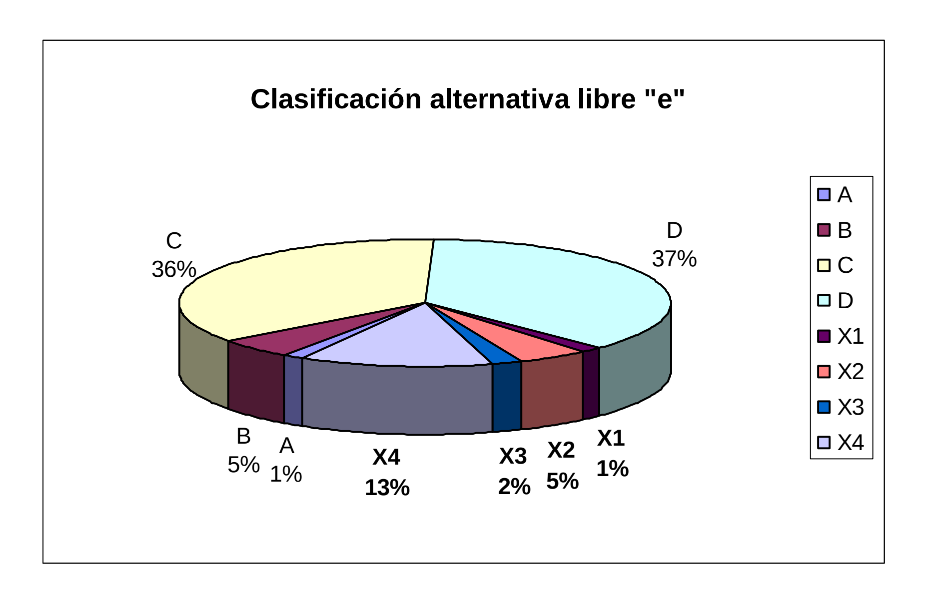
La prueba aplicada a un 34% de los alumnos de nivel VI, que fue tomada en cuenta para la comprobación de la hipótesis, presentó un 1% de preferencias A, un 6% de alternativas B, un 32% eligió C, un 38% de respuestas D y un 23% de E.



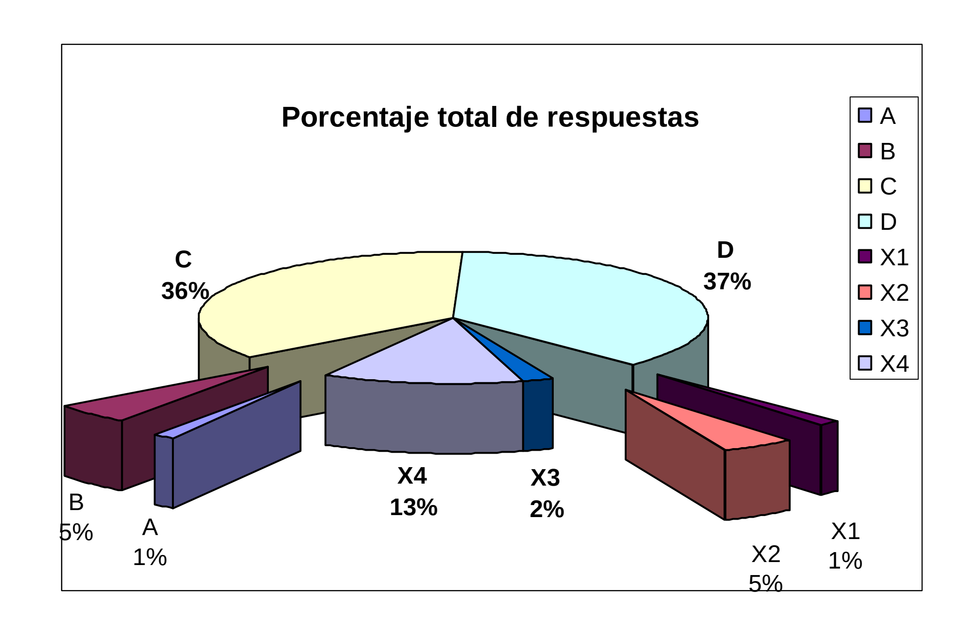
La clasificación de la alternativa libre “e” respondida por los alumnos de nivel VI presentó un 1% de X1, un 4% de X2, un 3% corresponde a X3 y un 16% del total de respuestas equivale a X4.



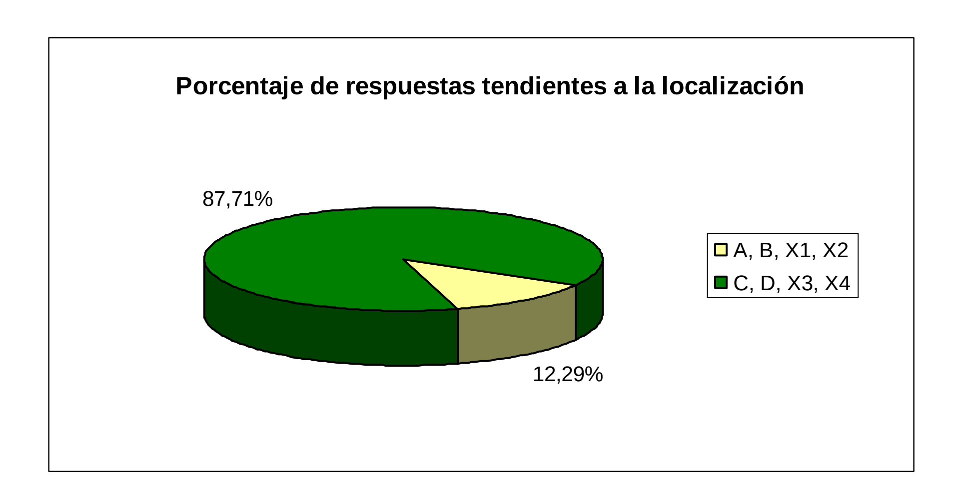
Contabilizando los 24 alumnos de nivel II y VI que contestaron la prueba, un 1% escogió A, un 5% la alternativa B, un 36% optó por C, un 37% por D y un 21% eligió E.



El porcentaje de clasificación de la alternativa libre “e” del total de los alumnos encuestados presentó un 1% de X1, un 5% de X2, un 2% fue catalogado como X3 y un 13% del total de respuestas presentó X4.

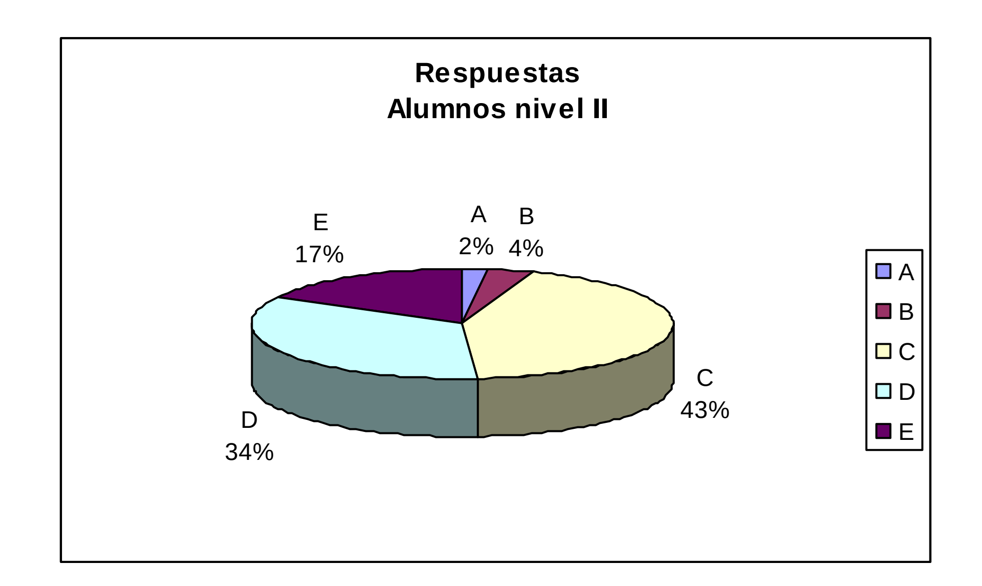


Del porcentaje total de respuestas (niveles II y VI), sólo un 1% corresponde a la alternativa A, un 5% a la B, un 36% escogió C, un 37% respondió D, y de las alternativas E clasificadas, un 1% equivale a X1, un 5% de las respuestas corresponde a X2, un 2% a X3 y un 13% a X4.

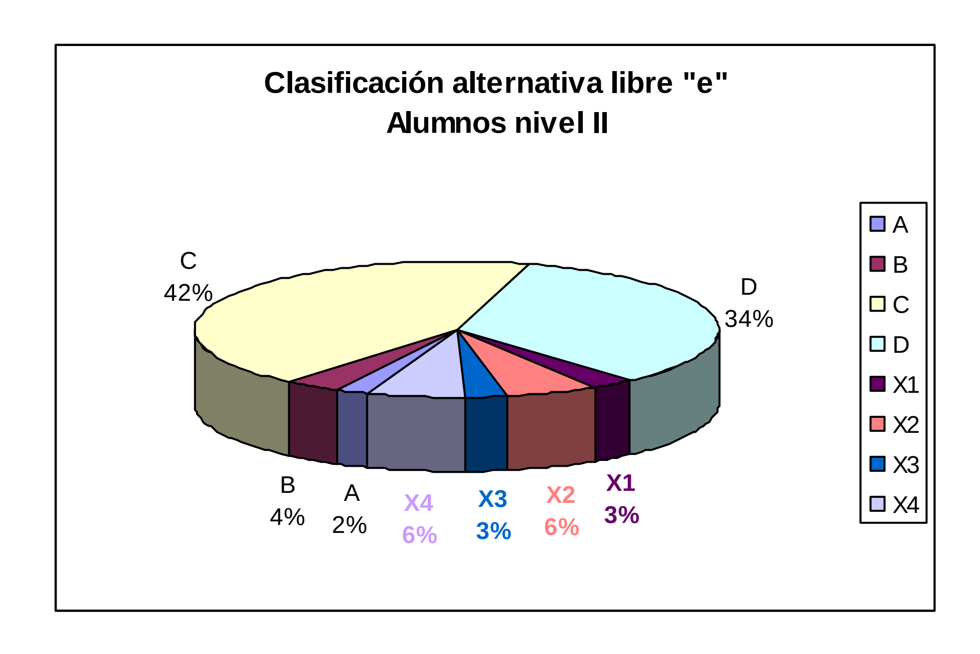


Considerando las alternativas A, B, X1 y X2, las cuales no corresponden a alternativas que corrigen el error y que por lo tanto no localizan, es posible determinar que presentaron un 12,29% de preferencias, en contraste con un 87,71% de las respuestas que sí equivalen a localización (C, D, X3, X4).

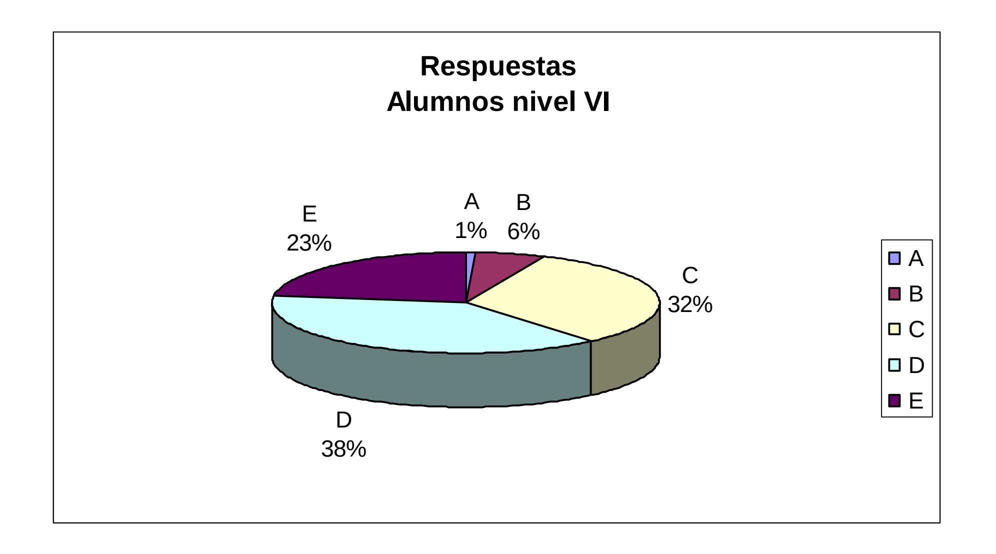
IV. 2. INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS



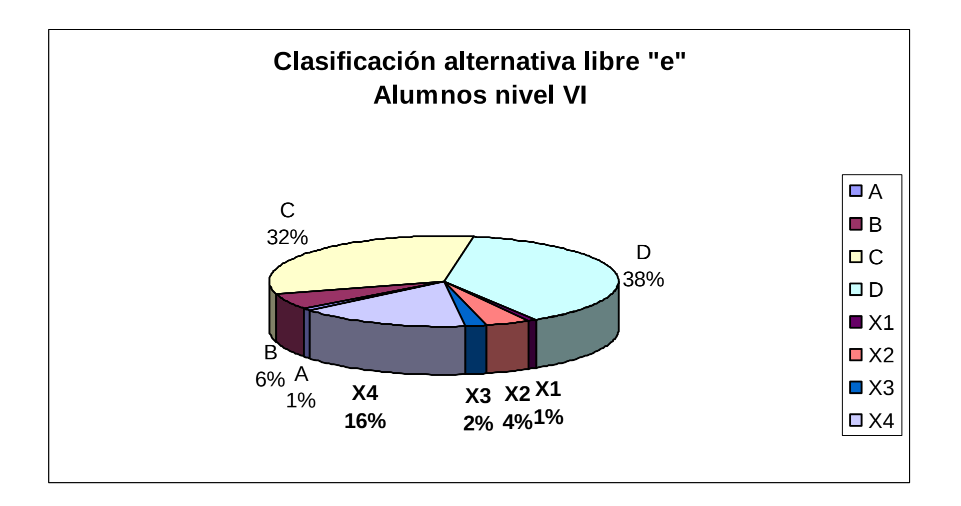
El 43% de alternativas C refleja que el nivel II prefiere utilizar un español estándar, pudiéndose inferir que la falta de práctica en traducción no les da la confianza necesaria para realizar trabajos más libres. Aún así existe una gran tendencia a opta por un español más propio, tal como queda demostrado con el 34% de alternativas D. También se puede deducir que al enfrentarse a una traducción, el porcentaje que se aleja de una traducción fiel es mínimo (representado por las alternativas A y B) y una cantidad considerable se atreve a realizar su propia versión de traducción reflejado en el 17% de opciones E.



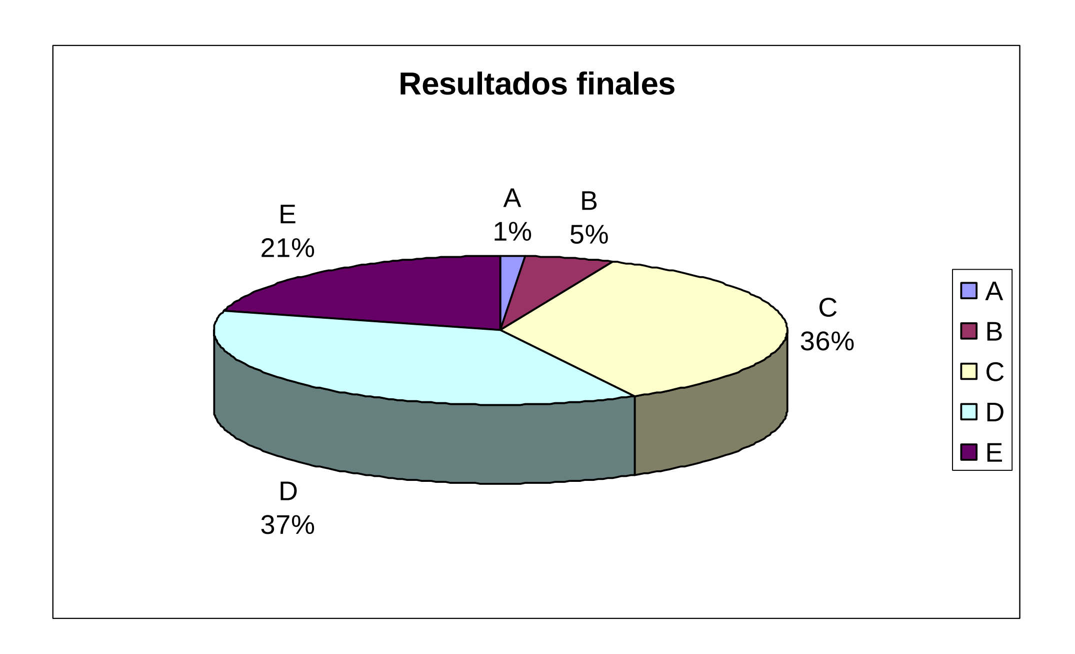
En cuanto a la clasificación de la alternativa libre “e”, la mayoría logró identificar el error y transmitirlo en español de una manera fiel, tal como lo muestra el 6% de X4. Llama la atención que la segunda mayoría esté en X2, lo que significa que a pesar de que son capaces de identificar el error, no lograron transmitir el mensaje correctamente en español. Esto puede deberse a una falta de teoría y experiencia en traducción.



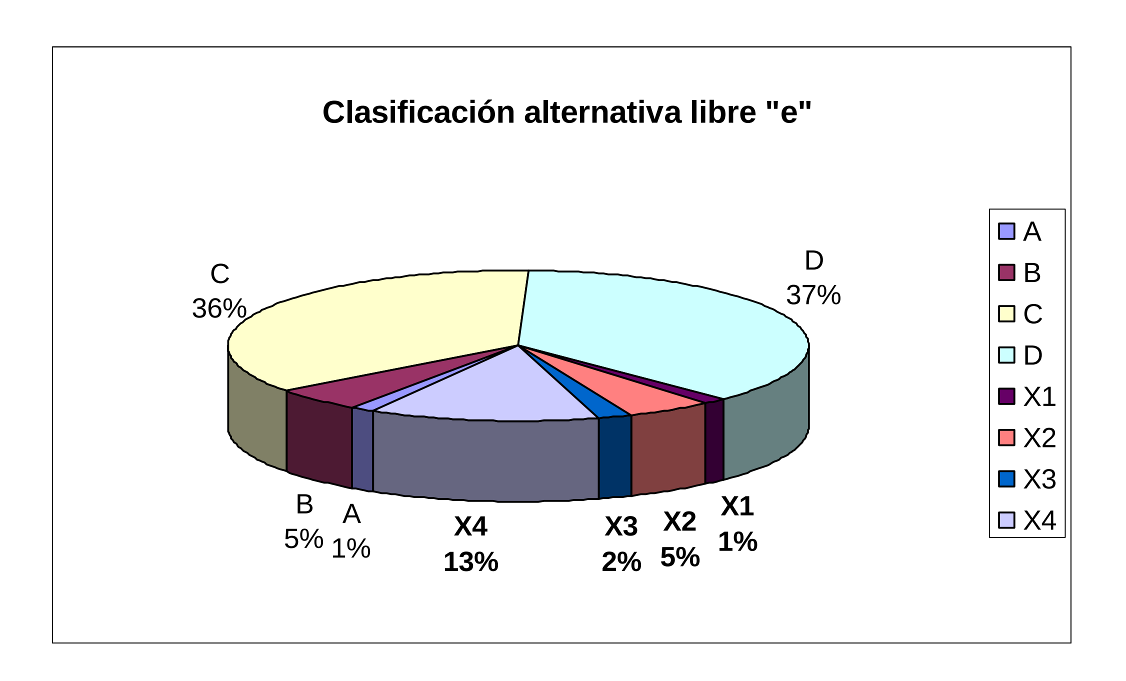
Puesto que los alumnos de nivel VI ya cuentan con práctica y teoría en traducción, el porcentaje de alternativas D presenta la mayoría. Aún así, la alternativa C no está lejana, posiblemente por la influencia de las traducciones que llegan a nuestro país a través películas o programas de televisión, que utilizan el español estándar.



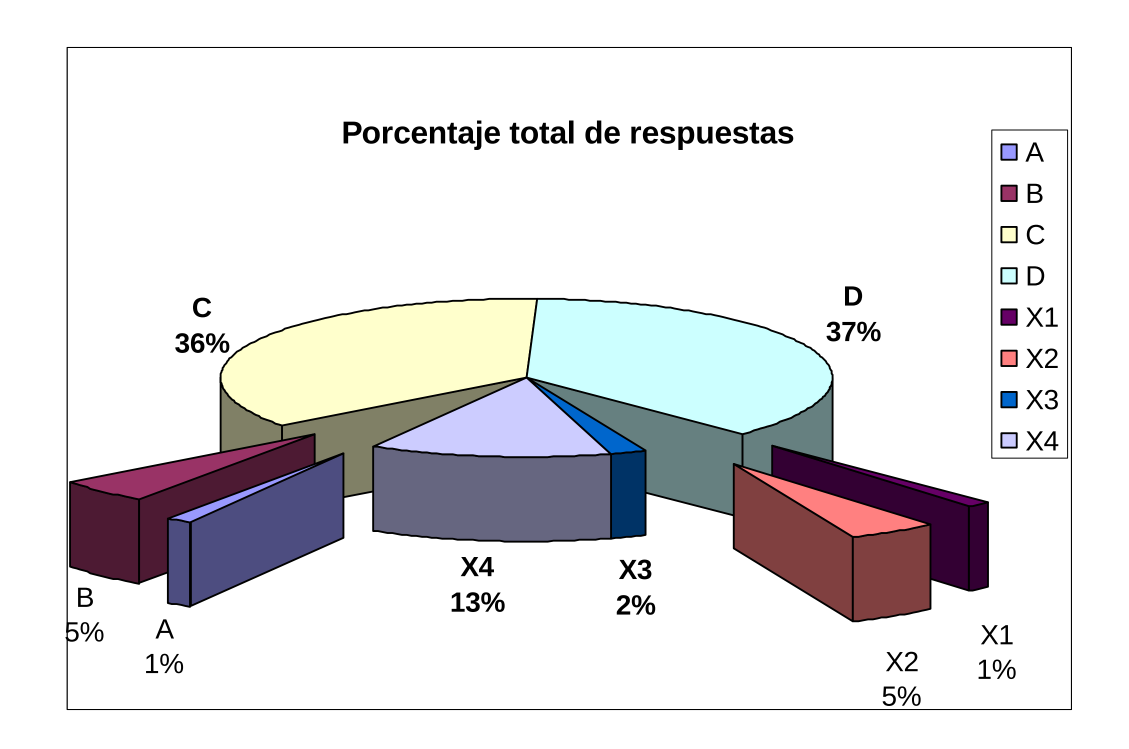
En las alternativas E, la gran mayoría se concentró en la clasificación X4, lo que refleja que entre los alumnos de nivel VI existe un mayor manejo de técnicas de traducción lo que les permite realizar una traducción totalmente fiel y propia, conservando el mensaje y pragmática del texto original.



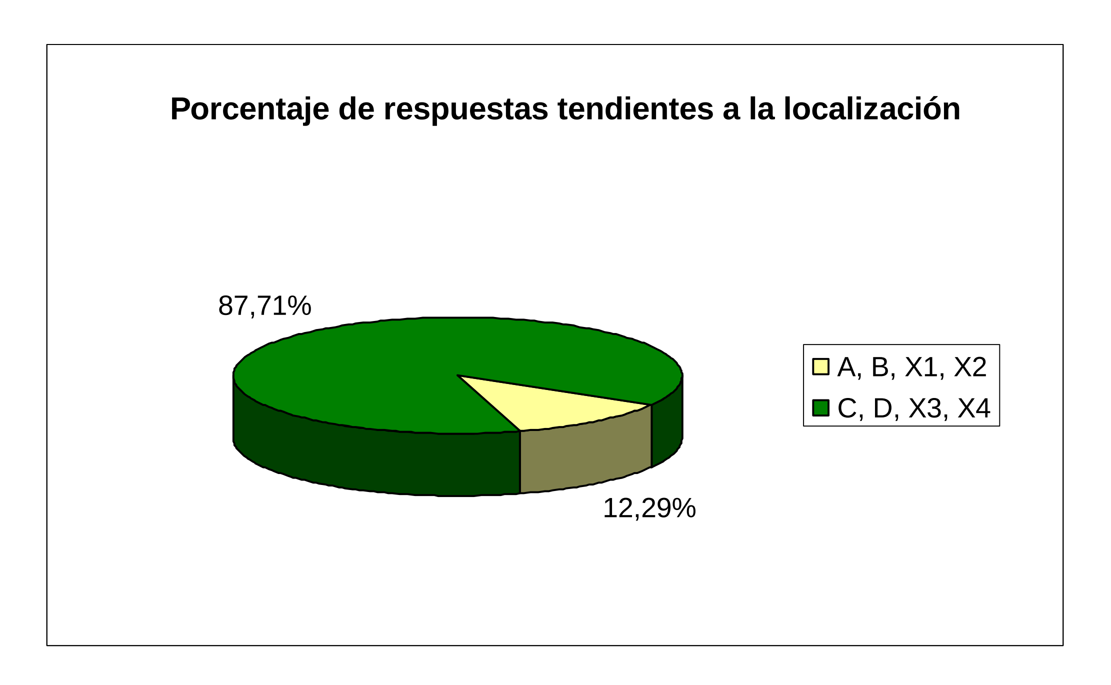
La mayoría de respuestas concentradas entre las alternativas C y D, consideradas como localizaciones en esta investigación, dan un total de 73% de preferencia. La suma de ambos grupos no altera mayormente la tendencia existente a considerar ambas opciones por sobre las demás.



Dentro de la alternativa libre "e" persiste la tendencia a cambiar el original español por una alternativa propia que transmite de mucho mejor forma el mensaje y sentido del texto. La casi nula presencia de X1, hace presumir que gran parte de los individuos que tomaron la prueba y se atrevieron a entregar una nueva versión, no tuvo inconvenientes al momento de distinguir la falla y lograron revertirla satisfactoriamente para los requerimientos de esta investigación.



Las dos grandes mayorías reflejan que los alumnos escogieron las alternativas más adecuadas para las traducciones, incluyendo también el gran porcentaje de X4. La diferencia entre la opción de español estándar o chileno, es mínima en términos de localización para Chile. Si nos referimos a los porcentajes más bajos, se desprende que para los alumnos no es válido mantener el texto del videojuego original, lo que a su vez deja en evidencia la mala calidad y distancia que existe con este producto que no fue localizado.



El porcentaje de alternativas que no reflejan una tendencia a la localización es significativamente inferior en relación con los que sí toman en cuenta este aspecto, lo que indica que una gran parte de los alumnos fue capaz de identificar el problema de cada pregunta y corregirlo adecuadamente, al tiempo en que notaban la deficiencia del videojuego que ellos mismos analizaban, lo que cumplió con las expectativas planteadas antes de aplicar la prueba.

V

CONCLUSIONES

V. 1. CONCLUSIONES

Para saber cómo y por qué se abordó el tema de la localización en este estudio, es de suma importancia referirse a las preguntas de investigación, hipótesis y objetivos que acreditan la validez de este trabajo. Junto con ello, se elaborarán conclusiones a partir del marco teórico y de los datos extraídos de la prueba, además de algunos pensamientos que ponen punto final al presente trabajo. Para comenzar, se presentará una recapitulación de los temas expuestos en estas páginas.

Este estudio nace a partir del interés por averiguar la razón por la cual las versiones en español de los videojuegos presentan más errores lingüísticos comparados con sus versiones en inglés. Fue así como se llegó a conocer la localización, proceso utilizado para traducir y adaptar culturalmente software, páginas Web, videojuegos y otros, el cual toma en cuenta la cultura, gramática y léxico de una comunidad lingüística para programar y así lograr un producto final de calidad.

La presente investigación proporciona una vasta recopilación de antecedentes con respecto a la localización. Conjuntamente con la definición del concepto, se expuso un clásico problema presente en un producto que no fue localizado, otorgando una visión general acerca de las grandes ventajas que brinda un producto localizado en la actualidad.

La localización no se origina en los países de habla hispana, sino que es el mercado anglosajón el pionero en esta materia. Es por esta razón que este proceso es más profesional en lugares como Inglaterra y Estados Unidos, en los cuales existen institutos y carreras especializadas en la localización, algo que no sucede en Latinoamérica. Es esta entonces la causa de la continua aparición de errores lingüísticos en productos dirigidos al mercado hispano. Una de las cosas que busca la localización es solucionarlos por completo. Por otra parte, la localización surge como ayuda a aquellos usuarios que no manejan el inglés técnico presente en un software, videojuego o página Web, lo que en cierta forma obliga a asimilar la idea de la localización para no quedar fuera de la era computacional.

Se pretende dejar en evidencia la necesidad de dar a conocer la localización al mundo moderno para una próxima generación de traductores que pueda acceder a este campo laboral. En un primer acercamiento al tema, se tomó el área del entretenimiento y se optó por el videojuego Final Fantasy VII, el cual no ha sido localizado al español, siendo un objeto interesante de estudio que refleja las falencias de los productos que llegan a manos de los consumidores hispano-hablantes.

La base de este trabajo se centra en la localización de videojuegos y su relación con los usuarios. Así, detectadas las falencias del producto, desarrollado

el marco teórico y recogido el resultado de la prueba, se procede a elaborar las siguientes conclusiones:

La hipótesis de investigación queda comprobada por medio de la prueba, conforme a la interpretación de los resultados expuestos en los gráficos. En ellos se observa claramente que la mayoría de las respuestas estuvo concentrada en las alternativas C y D, opciones que representan una posible localización. Además, como miembros de la comunidad lingüística chilena y estudiantes de traducción, los alumnos son capaces de optar por la alternativa que les parezca más válida para solucionar estos errores, lo que otorga una visión real acerca del impacto de la localización en este tipo de textos.

La segunda hipótesis de investigación también fue corroborada a partir de los gráficos "Porcentaje total de respuestas" y "Porcentaje de respuestas tendientes a la localización", donde queda de manifiesto la preferencia de los alumnos por las alternativas llamadas "localizadas", contrariamente a la poca adhesión obtenida por las alternativas A, B, X1 y X2, donde prácticamente se mantenía el error presente en el texto original español.

La primera hipótesis alternativa también se comprobó, no sólo a través de los errores encontrados por los mismos investigadores, sino que también gracias a los comentarios de algunos alumnos que respondieron la prueba, ya que ellos afirman que es más fácil comprender la versión en inglés del videojuego que la en

español. En palabras de un alumno que hizo la prueba y contestó las preguntas abiertas:

> *"La versión en inglés no acarrea ningún problema, todo se entiende más que bien y las colocaciones y el uso de ciertas palabras para enfatizar se captan en el contexto.*
>
> *La traducción al español es excesivamente literal, y muchas veces se usan palabras que sinceramente, son errores que cometería un pésimo traductor o un traductor de habla inglesa, dándoselas de traductor en español."* (Alumno de nivel VI).

La segunda hipótesis alternativa también fue comprobada, según los gráficos analizados en los pasos anteriores. Queda demostrada la poca cercanía que siente el grupo de alumnos por las alternativas no localizadas, lo que genera una empatía superior con el texto en inglés. Esto se refleja en las siguientes palabras:

> *"Creo que la versión en inglés supera con creces a la española, tanto por la forma como por el contenido que presenta."* (Alumno de nivel II)
>
> *"Creo que es mucho mejor poder jugar la versión en ingles del juego."* (Alumno de nivel II)
>
> *"A pesar de que no es muy bueno mi dominio del inglés, me fue más fácil entender los textos en inglés que en español"* (Alumno de nivel VI)

La mayoría de respuestas concentradas entre las alternativas C y D dan un 73% de preferencia a aquellas opciones proporcionadas que entregan alternativas de solución cercanas a la localización de Latinoamérica (C) y chilena (D), por lo que otorga datos valiosos acerca de las preferencias de los alumnos, lo que comprueban las hipótesis en cuanto al grado de aceptación que genera este tipo de textos en la comunidad lingüística chilena.

Como ya se ha dicho, los principales problemas encontrados en el videojuego Final Fantasy VII fueron en esencia cuatro: calidad del texto, aceptación gramatical, cultural y lingüística, los que producen cierta distancia y rechazo por parte del usuario, dada la poca claridad de algunas estructuras léxicas e incluso gramaticales propias del español de España que interfieren en la compresión total del texto y en el desarrollo de la historia del videojuego. Según lo recopilado en el marco teórico, donde se expone el estudio de Günther Haensch, existe una gran diferencia entre el español de España y los distintos tipos de español que se utilizan en Latinoamérica, incluido el chileno, donde queda clara la distancia que existe entre ambos y la singularidad lingüística que se presenta en cada región, lo que apoya la incorporación de la localización a estos lugares lejanos a la realidad española.

Sin embargo, desde el punto de vista de la localización, es distinto si el producto tiene como destino Chile o algún otro país latinoamericano. No obstante, las respuestas recogidas apuntan a que un chileno se siente más identificado con

un español estándar, el cual tiende a usar las reglas universales del idioma para darse a entender en todos los rincones donde resida la lengua española. Esto puede deberse a la gran influencia de los doblajes mexicanos presentes en las películas, series y dibujos animados. Quizá exista un leve rechazo al habla informal oral, a pesar de que el videojuego es mucho más cercano a una obra teatral, película o comic, que a un texto literario tradicional. Pese a ello, un gran porcentaje de alumnos se inclinó por un español chileno, probablemente motivados por la apertura que se ha presentado últimamente en la televisión y en el cine de usar un lenguaje más coloquial. Teniendo como referente los resultados de la prueba, se podría decir que, al ser un texto presentado en forma escrita y no oral, a pesar de ser un texto de carácter coloquial, se prefiere el uso de un español más estándar, lo que no quiere decir que el texto no este localizado para Chile en ese sentido.

Al comparar las respuestas de los alumnos de ambos niveles, los de nivel II tienden a realizar traducciones considerablemente más literales, esto podría deberse a que aún no estudian los ramos concernientes a estrategias de traducción ni tampoco tienen la suficiente práctica ni destreza en esta materia. Aún sin estos ramos, son capaces de enfrentar una traducción, de comprender un texto en inglés y de corregir su traducción al español (VII. 5.6. Porcentaje de preferencia según alternativa y nivel).

Yendo un poco más lejos en el análisis e interpretación de los datos expuestos en los gráficos, es posible apreciar distintas tendencias concernientes del tipo de error.

En las preguntas concernientes a calidad del texto (VII. 5.1. Calidad del texto), las tendencias predominantes fueron las respuestas C y D, sin embargo, en la pregunta N°1 la mayoría se concentró en la alternativa B, y no en C o D como se esperaba. Probablemente, esto ocurrió debido a que los alumnos sólo corrigieron el error, más que adaptarlo a un lenguaje cercano al chileno. De todas formas, el sentido de la frase original se mantiene, por lo que no es considerado erróneo en una fase final de análisis.

En cuanto a las preguntas sobre aceptación cultural (VII. 5.2. Aceptación cultural), la N°5 presenta una alta mayoría de alternativas C. Era lógico pensar que la opción A no tendría preferencias, ya que la palabra “patoso” no forma parte del vocabulario chileno. De seguro los alumnos tuvieron alguna impresión de extrañeza o casi irrisoria al ver dicha captura, lo que deja en evidencia lo lejana que es la versión española en el sentido cultural, dada la inexistencia de alternativas A en esta y en todas las preguntas de este tipo. Los datos recopilados al inicio de esta investigación, consideran el pensamiento de Jakobson, quien plantea que las personas de una comunidad lingüística determinada no necesariamente manejan los términos de otras comunidades, lo que se refleja en esta etapa, donde los alumnos escogieron las alternativas más cercanas a su

realidad que al español de España. Las preguntas N°7 y 8 presentan gran cantidad de alternativas E, lo que refleja que los alumnos identificaron el error e intentaron corregirlo para reducir la distancia y mantener el mensaje. Según la definición entregada sobre comunicación intercultural, es totalmente factible adaptar un texto para que este sea comprensible culturalmente por los miembros de otra comunidad sin perder su significado para que no exista la temida distancia cultural, donde no se ha tomado en cuenta el habla de los receptores.

Al referirse a los errores gramaticales (VII. 5.3. Aceptación gramatical), en la pregunta N°9, hubo una clara inclinación por mantener un lenguaje más formal, a pesar de que la versión en inglés presenta un registro bastante informal, demostrado en la omisión del pronombre "I" (yo), característica que pocos alumnos mantuvieron, probablemente debido a que se pasó por alto aquella omisión. Pareciera que muy pocos consideraron el público meta del Final Fantasy VII descrito en el marco teórico ni sus características descritas por la clasificación "TEEN" en su versión inglesa, ya que no se mantuvo el registro de Barret, ni la informalidad del texto, generando traducciones más apegadas a las reglas y no fieles al estilo que se planteaba. Sin embargo, el resto de las preguntas tuvo una gran aceptación de la alternativa D, tal vez debido a la naturalidad que posee la localización al habla chilena.

En cuanto a las preguntas de aceptación lingüística (VII. 5.4. Aceptación lingüística), específicamente en la N°14, 19 y 20, se presentó una evidente

preferencia de la alternativa C, aunque las expectativas se concentraban en la presencia de una mayoría de alternativas D. Este tipo de error era el que presentaba mayor nivel de dificultad, puesto que no era tan evidente. Esto quizá provocó que muchos alumnos se confiaran de sus propias habilidades y conocimientos, dejando de lado la posibilidad de consultar alguna fuente para apoyar sus correcciones. Al parecer, en la pregunta N°17 hubo una confusión, debido a que las distintas alternativas tuvieron casi la misma cantidad de respuestas. Esto pudo ocurrir por: a) hubo alguna falla en la claridad del contexto de la pregunta, o b) las personas mantuvieron la literalidad del texto por sobre el significado pragmático. Esta última opción es más factible, puesto que al analizar la pregunta, no existe concordancia entre el contexto y la frase “mira su casa”, y más aún, no se recibió ningún comentario al respecto.

En el gráfico donde se comparan las preguntas según el tipo de error y la cantidad de respuestas obtenidas según alternativa (VII. 5.5. Número de respuestas según tipo de error), tanto en la calidad del texto, como en la aceptación gramatical, se aprecia como mayoría de alternativa D, mientras que en las otras categorías la preferencia es C. Esto quizá se debe a que en las preguntas de calidad del texto y de aceptación gramatical, los errores eran mucho más evidentes que en las otras clasificaciones, por lo que su análisis, corrección y adaptación a un español chileno no supone mayor dificultad. Esto no ocurrió con los tipos de errores que presentaron mayoría C, en los que las faltas no eran tan claras y requerían un nivel de abstracción mucho mayor. Si el texto es de carácter

comunicativo (según la clasificación entregada por Newmark), quiere decir que el mensaje es más importante que la forma de decirlo, por lo tanto, el alumno puede interpretar el texto y reproducirlo de manera que no se pierda el mensaje y que se mantengan los aspectos pragmáticos de este. Tal vez, los alumnos temían cambiarlo y resolvieron optar por una opción más tradicional que no fuera tan diferente al original. También es probable que los alumnos no se apoyaran en fuentes, por ejemplo un diccionario, para respaldar sus respuestas.

En cuanto a la opción E (VII. 5.7. Clasificación alternativa libre "e" según nivel), esta alternativa libre tiene su origen en las palabras de Saussure, quien plantea que *"el habla es individual"*, por lo tanto, cada traductor tiene la capacidad de entregar una versión propia, sin perder el sentido original del texto. La clasificación mayoritaria de X4 por parte de los alumnos de ambos niveles refleja que son capaces de entregar alternativas válidas de solución cercanas a la localización, lo que de cualquier forma comprueba la hipótesis de investigación.

Respecto a la prueba como instrumento de medición y recolección de datos, los comentarios al respecto no fueron pocos, lo que da pie para que otros estudios comprueben la eficacia de este método al momento de confeccionar esta importante herramienta dentro de una investigación de este tipo.

Los alumnos que se mostraron dispuestos a realizar la prueba, tuvieron muy buenas críticas hacia ella y destacaron la forma de presentar la diferencia

entre las versiones expuestas. Esto queda de manifiesto en la opinión emitida por un alumno:

> *"Encontré muy buena la forma en la que plantearon el problema, esto de hacer el paralelo entre las versiones, incluyendo imágenes y el contexto para lograr que la percepción del problema sea más objetiva. Me pareció realmente bueno. En general los felicito y creo que es bueno que se haga este tipo de investigaciones para poder mejorar las traducciones y que este tipo de casos sean más escasos en el futuro."* (Alumno de nivel II)

En cuanto a la aplicación de la prueba fue difícil contar con la ayuda de los alumnos de nivel VI para contestarla. Se está en pleno conocimiento de que todo estudiante tiene trabajos que realizar o pruebas para las cuales estudiar, pero aún entregando todas las facilidades de tiempo y disposición del material, existió una falta de interés por parte de los alumnos en colaborar con este estudio. Quizá sólo sea un asunto generacional, aunque es probable que desde un principio ellos no tuvieron conciencia que también deberán realizar una investigación para la cual precisarán tanto de la ayuda de los alumnos como de los profesores.

La forma en que se tomó la prueba en primera instancia (Internet), no proporcionó la cantidad de respuestas esperadas, lo que derivó en una reformulación del sistema metodológico. Al entregar la hoja de respuestas en forma personal, el grado de compromiso de los alumnos fue mayor, por lo que se

aconseja no utilizar Internet como vía exclusiva de recolección de información, ya que los estudiantes olvidan fácilmente su responsabilidad al ofrecerse como voluntarios para la investigación.

Las expectativas previas a la aplicación del instrumento fueron totalmente satisfechas gracias al buen resultado obtenido. Algunas de las causas pueden resumirse en que los alumnos elegidos según el criterio de muestreo descrito fueron capaces de distinguir el error sin mediar en los investigadores, debido a su carácter evidente para un miembro de la comunidad lingüística chilena. Además, muy pocas personas tomaron en cuenta la alternativa a) *No cambiar*, dado que escogerla no supone una capacidad creativa ni evidente de solución ni bien la detección del error por parte del individuo. Por otro lado, las estadísticas obtenidas a partir del análisis de datos, además de que cerca del 10% de los textos analizados del videojuego Final Fantasy VII presentaban algún tipo de error, sumado al hecho de que el mayor número de preferencias se concentró en las alternativas C y D, tal como se esperaba, corroboraron la hipótesis. Con estos datos se reunió información valiosa acerca de las preferencias de los alumnos, pudiendo además ser extrapoladas a la comunidad lingüística chilena

Este estudio es un reflejo de la real capacidad que tiene un traductor de poder hacer que un producto sea incorporado en cualquier país. Lamentablemente, es común que los traductores cuenten con muy poco tiempo para realizar un trabajo, debido a esto es frecuente encontrar errores tan simples

como falsos cognados, errores de redacción, de ortografía o de tipeo, fenómeno ocurrido con Final Fantasy VII, el cual contó sólo con tres meses para ser desarrollado en su versión en español. Con situaciones así, el prestigio del traductor se ve claramente perjudicado, quedando demostrado con la falta de información existente sobre quienes trabajaron en la versión española de este videojuego.

Desgraciadamente, hoy en día también es posible encontrar errores en los textos de videojuegos, a pesar de que ya han pasado alrededor de nueve años desde que Final Fantasy VII fuera lanzado al mercado. Ejemplo de esto son los juegos Silent Hill 2 (2001) y Suikoden V (2006) para la plataforma PlayStation 2, los cuales también presentan errores como los denunciados en este estudio (capturas en VII. 6. CAPTURAS ADICIONALES). Esto sólo indica que aún quedan detalles que mejorar en cuanto a la localización al español, lo que convierte a este proceso en un nuevo horizonte en el mercado latinoamericano.

No hace falta recordar que muchas áreas del mundo tecnológico moderno recurren a la localización. De hacerlo bien, el mundo podrá entonces estar mucho más conectado, facilitándole la tarea a miles de personas que utilizan estos software a diario, sin saber todo el esfuerzo y dedicación que ha tenido un grupo de localizadores para generar un producto especialmente destinado para ellos.

V. 2. PROYECCIONES

La localización es un proceso que aún está en fase de prueba en los países de habla hispana, por lo que es factible exponer un panorama a futuro sobre esta disciplina. Asimismo, es posible realizar proyecciones acerca de los alumnos de la carrera de Licenciatura en Lingüística Aplicada a la Traducción mención en INGLÉS-JAPONÉS / INGLÉS-PORTUGUÉS del Departamento de Lingüística y Literatura de la Facultad de Humanidades de la Universidad de Santiago de Chile, ya que la localización contempla el ejercicio de la traducción en su procedimiento.

El hecho de que el proceso de la localización aún no llegue al mercado latinoamericano, convierte a esta investigación en un trabajo pionero, puesto que, como se plantea en los objetivos generales, se busca ampliar los conocimientos de este nuevo campo, abriendo nuevas puertas para los traductores de nuestro país. No obstante, hay muchos otros aspectos que no fueron mencionados en el desarrollo de este trabajo, que sirven para futuras investigaciones.

Como se dijo en un principio, al plantear el tema de este trabajo, se propuso, en primera instancia, reunir toda la información posible acerca de la localización y sus objetivos. La localización toma aspectos de la traducción y las hace convivir con la tecnología de hoy en día para elaborar productos que actualmente se consideran como indispensables para el uso diario. En este sentido, los traductores están cada vez más presionados a avanzar en conjunto

con la tecnología y abarcar este nuevo nicho que se presenta. Por esto, el tema de la localización queda planteando para la realización de nuevas investigaciones que sean aún más profundas, o para avocarse a los otros rubros que la localización envuelve; no sólo los videojuegos, sino que todo lo que abarca la tecnología computacional, la cual avanza a pasos agigantados día tras día.

Según los criterios expuestos y las respuestas entregadas en la prueba, la localización podría ser posible en Chile al demostrar que los alumnos son capaces de integrase a ella por medio de una prueba. Esto quedó establecido basándose en que la mayoría pudo identificar el error, corrigiéndolo correctamente, comprendiendo el real mensaje en la versión en ingles del videojuego y traspasándolo claramente a un español estándar o chileno. Los resultados de la prueba arrojaron una gran cantidad de respuestas E con tendencia a la clasificación X4, esto demuestra que los traductores están preparados para poder enfrentar la traducción de un videojuego en el caso de que la localización llegara a nuestro país, puesto que, como se ha explicado anteriormente, la localización busca que el producto sea culturalmente aceptable en el mercado en el cual será comercializado. Además, si tuviera que realizarse un trabajo para toda Latinoamérica utilizando un español estándar, los alumnos también serían capaces de enfrentarlo, y esto se demuestra con la mayoría de respuestas C, lo que quiere decir que son capaces de diferenciar y realizar trabajos ya sea para un público latinoamericano o específicamente chileno.

Sería interesante en el futuro, presentar algún proyecto de localización de un videojuego al habla de Chile para expandir el uso de la localización aplicada a este rubro. De esta forma, se podría imponer incluso el estilo de habla, debido a que el videojuego no se encuentra enmarcado en un área delimitada como la literatura o el cine, donde por lo general, la lengua estándar es la que predomina.

El proceso de la localización, como se ha visto, es requerido para productos extranjeros, pero también puede nacer en la gestión de un producto nacional. Chile podría hacer el proceso inverso para aquellos programadores que quisiesen exportar sus trabajos a otros países, expandiendo los horizontes del mercado tecnológico chileno.

VI

BIBLIOGRAFÍA

VI. 1. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALCARAZ, E. y MARTÍNEZ, M. Diccionario de lingüística moderna. Barcelona: Editorial Ariel, 1997, p. 323

ASUNCIÓN-LANDE, N. La comunicación intercultural. En FERNÁNDEZ COLLADO, C. y DAHNKE, G. La comunicación humana en ciencias sociales. México, Mc. Graw-Hill, 1997

AVILA, R. La lengua y los hablantes. México Trillas, 1977

BOCHNER, S. Cultures in Contact: Studies in Cross-Cultural Interaction. New York: Pergamon Press, 1982

CHOMSKY, N. Aspectos de la teoría de la sintaxis. Madrid: Ediciones Aguilar, 1970

CONKLIN J. "Hypertext*: An Introduction and Survey".* IEEE Computer, vol. 20, No. 9 (1987): p.17-42

DE BEAUGRANDE, R. y Dressler, W. Introduction to text linguistics. Singapour: Longman Group Limited, 1981

EKELDO, I. y SIVAKUMAR, K. (1998). "Foreign Market Entry Mode Choice of Service Firms: A Contingency Perspective." Journal of the Academy of Marketing Science, vol. 26, nº 4 (1998): p. 282

ESSELINK, B. A Practical Guide to Localization. Philadelphia: John Benjamins Publishing Co., 2000

GÁMEZ, T et al, Simon and Schuster's Inernational Dictionary English-Spanish, Spanish-English, Simon and Schuter, New York, 1980

GARCÍA YEBRA, V. Teoría y práctica de la traducción. Madrid, 1982

GUDYKUNST, W. "Aproximación a un modelo de desarrollo de relaciones interculturales." Ponencia presentada a la convención anual de la Speech Communication Association, New York, Noviembre, 1980

HERNÁNDEZ SAMPIERI, R. FERNÁNDEZ COLLADO, C. y BAPTISTA LUCIO, P. Metodología de la investigación. 3ª edición en español. México D.F.: McGraw-Hill/Interamericana Editores S.A. de C.V., 2003

HERNÁNDEZ, C. Gramática funcional del español. Madrid: Editorial Gredos, S.A., 1992

JAKOBSON, R. Closing Statements: Linguistics and Poetics en *Style in Language*. Ed. T. A. Sebeok. Cambridge: The MIT Press, 1960

KONAMI. Silent Hill 2. KONAMI para Playstation 2. Versión en Japonés: Septiembre 2001. Versión en Inglés: Noviembre 2001

KONAMI. Suikoden V. KONAMI para Playstation 2. Versión en Japonés: Febrero 2006. Versión en Inglés: Septiembre 2006

LEIGH, A. Richmond Compact Dictionary Español-Inglés English-Spanish. Madrid : Santillana, 1995

LEVIS, D. Los videojuegos, un fenómeno de masas. Barcelona: Editorial Paidós, 1997

LINGO SYSTEMS. The Guide to Translation & Localization: Preparing Products for the Global Marketplace. Portland, Oregon: Lingo Systems, 2000

LOMMEL, A. Guía de introducción al sector de la localización. SMP & LISA. 2ª edición, 2003

LÓPEZ, G:I y MINETT J. Manual de traducción Inglés – Castellano. Barcelona: Editorial Gedisa, 1997

MANGIRON, C. “Bringing fantasy to reality: Localizing Final Fantasy”. The LISA newsletter globalization insider, vol. 13, 1.3 (2004)

NEWMARK, P. Manual de traducción. Madrid: Ediciones Cátedra, 1995

OXFORD UNIVERSITY PRESS. The Oxford Spanish Dictionary. New York, Madrid: Oxford University Press, 1994

QUILIS, A. y FERNADEZ, J. Curso de fonética y fonología españolas. Madrid: Consejo Superior de Investigaciones Científicas, 1992

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. Ortografía de la lengua española. Madrid: Espasa Calpe, S.A., 1999

SAUSSURE, F. Curso de lingüística general. Paris, 1916

SQUARE CO. Final Fantasy VII Sony Computer Entertainment America Versión en Ingles para PlayStation, Septiembre, 1997

TRNKA, B. El círculo de Praga. Barcelona: Anagrama, 1980

URQUHART, J. “Apuntes de la cátedra de lingüística aplicada a la traducción, licenciatura en lingüística aplicada a la traducción”, Facultad de Humanidades, Universidad de Santiago de Chile, 1º semestre de 2004

URQUHART, J. “Apuntes de la cátedra de teoría de la comunicación lingüística”, Facultad de Humanidades, Universidad de Santiago de Chile, 1º semestre de 2003

VI. 2. REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

BERMÚDEZ, M. "El papel del traductor en el mundo profesional actual: el caso del localizador de software". Abril 2006 Universidad Europea de Madrid. Madrid. 12 Abril 2006. <http://www.uem.es/traduccion/invest/publicaciones/web/EN/autores/bermudez_art.htm>

GAMEFAQS "Final Fantasy VII Info". 2000 CNET Networks Entertainment. Diciembre 2006. <http://www.gamefaqs.com/computer/doswin/data/130791.html>

GAMEFAQS "Poll of the Day". 12 Julio 2006 CNET Networks Entertainment. Diciembre 2006. <http://www.gamefaqs.com/poll/index.html?poll=2593>

GARCÍA, R. "El concepto de calidad y su aplicación en medicina". Revista Médica de Chile Julio 2001: Vol. 129 nº7. Sociedad médica de Santiago. Santiago. 06 Diciembre 2006. <http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-98872001000700020&lng=pt&nrm=iso>

HAENSCH, G.. "Español de América y español de Europa (1ª parte)". Panace@ Diciembre 2001: Vol. 2, nº 6. (Dicembre 2001). 20 Junio 2006. <http://www.medtrad.org/panacea/IndiceGeneral/n6_G_Haensch.pdf>

JAPAN INC. “Localization & Translation in Japan”. Japan Inc. June 2003. Japan Inc.. 01 Abril 2006. <http://www.japaninc.net/article.php?articleID=1117 &page=1>

LAMARCA , M.J. “Hipertexto, el nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen” Universidad Complutense de Madrid. 1998. Agosto 2006. <http://www.hipertexto.info/>

LISA Publicatons & Tools. 2005 The Localization Industry Standards Association. Abril 2006. < http://www.lisa.org/>

MAGIC BOX. “US Platinum Videogame Chart”. 2006. The Magic Box. Diciembre 2006. <http://www.the-magicbox.com/Chart-USPlatinum.shtml>

ORACLE “Oracle® Database Globalization Support Guide”. 1996. Oracle. Diciembre 2006. <http://download-west.oracle.com/docs/cd/B19306_01/ server.102/b14225/glossary.htm>

PEREZ, H. “Lenguaje, lengua, norma y habla” Apuntes de la cátedra de Español I. 2006. Universidad de Concepción. 16 Agosto 2006. <http://www2.udec.cl/ ~heperez/espanol-1/>

RAE. “Videojuego”. RAE. 2006. RAE, Diccionario de la Real Academia Española. 20 Junio 2006 <http://buscon.rae.es/diccionario/drae.htm>

SCHOLAND, M. “Localización de videojuegos”. Revista Tradumática. Nº 1: La Localització. Octubre 2002. Traducción del alemán de Lidia Cámara. 27 Marzo 2006 <www.bib.uab.es/pub/tradumatica/15787559n1a4 scholand.pdf>

THE DOT EATERS. “Player 1 Stage 1: Bits from the Primordial Ooze: Willy Higinbotham and the Paleolithic "PONG"”. The Dot Eaters. Junio 2006. The Dot Eaters. 20 Junio 2006 <http://www.emuunlim.com/doteaters/play1sta1.htm>

WIKIPEDIA. “Computer role-playing game”. Wikipedia. 2006. Wikipedia. Julio 2006. <http://en.wikipedia.org/wiki/Computer_role-playing_game>

WIKIPEDIA. “Console role-playing game”. Wikipedia. 2006. Wikipedia. Julio 2006. <http://en.wikipedia.org/wiki/Console_role-playing_game>

WIKIPEDIA. “Internationalization and localization”. WIkipedia. 2006. Wikipedia. 03 Julio 2006. <http://en.wikipedia.org/wiki/Internationalization_and_localization>

WIKIPEDIA. “Japanese role-playing games”. Wikipedia. 2006. Wikipedia. Julio 2006. <http://en.wikipedia.org/wiki/Japanese_role-playing_games>

WIKIPEDIA. “Joystick”. WIkipedia. 2006. Wikipedia. 05 Julio 2006. <http://es.wikipedia.org/wiki/Joystick>

WIKIPEDIA. “Juego de rol”. Wikipedia. 2006. Wikipedia. Julio 2006. <http://es.wikipedia.org/wiki/Juegos_de_Rol>

WIKIPEDIA. “Role-playing game”. Wikipedia. 2006. Wikipedia. Julio 2006. <http://en.wikipedia.org/wiki/Role-playing_game>

WIKIPEDIA. “Videojuego”. WIkipedia. 2006. Wikipedia. 05 Julio 2006. <http://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego>

VII

ANEXOS

VII. 1. PRUEBA PARA VARIABLE "ACEPTACIÓN CULTURAL"

	¿Conoce esta expresión?	¿La usa?	¿En qué contexto? (ejemplo)
Viejo patoso			
Macizo de flores			
"tuf, tuf" (onomatopeya)			
Intempestivo			

VII. 1.1. Respuestas

	¿Conoce esta expresión?	¿La usa?	¿En qué contexto? (ejemplo)
Viejo patoso	No	-	-
Macizo de flores	Sí	No	-
"tuf, tuf" (onomatopeya)	No	-	-
Intempestivo	Sí	No	-

	¿Conoce esta expresión?	¿La usa?	¿En qué contexto? (ejemplo)
Viejo patoso	No	-	-
Macizo de flores	No	-	-
"tuf, tuf" (onomatopeya)	No	-	-
Intempestivo	Sí	No	-

	¿Conoce esta expresión?	¿La usa?	¿En qué contexto? (ejemplo)
Viejo patoso	No	-	-
Macizo de flores	Sí	No	-
“tuf, tuf” (onomatopeya)	No	-	-
Intempestivo	Sí	No	-

	¿Conoce esta expresión?	¿La usa?	¿En qué contexto? (ejemplo)
Viejo patoso	No	-	-
Macizo de flores	Sí	No	-
“tuf, tuf” (onomatopeya)	No	-	-
Intempestivo	Sí	No	-

	¿Conoce esta expresión?	¿La usa?	¿En qué contexto? (ejemplo)
Viejo patoso	No	-	-
Macizo de flores	Sí	No	-
“tuf, tuf” (onomatopeya)	No	No	-
Intempestivo	Sí	Sí	Escrito

	¿Conoce esta expresión?	¿La usa?	¿En qué contexto? (ejemplo)
Viejo patoso	No	-	-
Macizo de flores	No	-	-
“tuf, tuf” (onomatopeya)	No	-	-
Intempestivo	No	-	-

	¿Conoce esta expresión?	¿La usa?	¿En qué contexto? (ejemplo)
Viejo patoso	No	-	-
Macizo de flores	Sí	No	-
“tuf, tuf” (onomatopeya)	No	-	-
Intempestivo	No	-	-

	¿Conoce esta expresión?	¿La usa?	¿En qué contexto? (ejemplo)
Viejo patoso	No	-	-
Macizo de flores	No	-	-
“tuf, tuf” (onomatopeya)	No	-	-
Intempestivo	No	-	-

VII. 2. PAUTAS PARA DETERMINAR EL TIPO DE ERROR

1. CONTEXTO: Los personajes se encuentran dentro de un tren y en el altavoz dan aviso acerca de la hora de llegada a la Estación.



Good Morning, and welcome to Midgar lines. Arrival time at Sector 4 Station will 11:45.	Buenos días. Las líneas de Midgar les dan la bienvenida. La hora estimada de llegada de llegada a la Estación del Sector Cuatro son las 11:45.

Este texto presenta errores de tipo calidad del texto y aceptación gramatical. Fue incorporada en la primera categoría debido a que el error de calidad es más visible y molesto. La repetición de palabras, como en este caso “de llegada de llegada”, no es contemplada en el idioma español por *Ortografía de la lengua española* de la Real Academia Española (1999), pues se considera como innecesaria en este contexto. El error gramatical encontrado hace relación al mal traspaso y uso del tiempo verbal “will”/“son”, lo que genera una incoherencia entre la información que quiere darse y el mensaje entregado. “Will” se refiere a futuro y está ligado al tiempo de llegada, hecho aún sin suceder, por lo que la gramática indica que debe usarse un tiempo futuro en esta expresión.

Los errores detectados en esta captura son de calidad del texto y aceptación gramatical. La solución correcta en este caso sería advertir la presencia de la repetición "de llegada de llegada" y cambiar "son" por "será", o bien, el alumno que tome esta prueba podrá elegir entre cinco alternativas de solución (para ver las alternativas de solución de esta captura, referirse a VII. 3. PRUEBA: Nº2).

2. CONTEXTO: Elmyra se da cuenta que el personaje principal, Cloud, pertenece a un grupo llamado SOLDIER/SOLDADO.



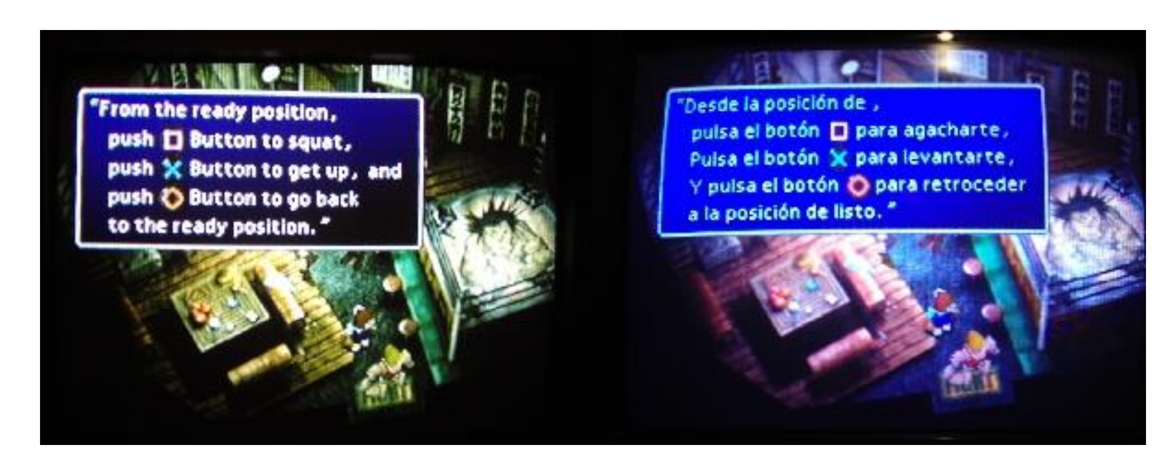
Elmyra "That glow in your eyes... you're from SOLDIER, right?"	Elmyra "Ese resplandor en tus ojos... esde de SOLDADO, ¿verdad?"

Esta captura presenta un error de calidad del texto. Este, al igual que el ejemplo anterior, es evidente y molesto. Existe la inclusión de la palabra "esde" que no aparece en el *Diccionario electrónico monolingüe de la Real Academia Española*. Esto se debe a una repetición de la preposición "de" en "esde de" que no es contemplada en el idioma español por *Ortografía de la lengua española* de

la Real Academia Española (1999), ya que se considera como innecesaria en este contexto. Además existe una diferencia de tipo gramatical entre ambas versiones, evidenciado en una interpretación errada del inglés “you’re”/“es”, donde el texto original dice que el *personaje* es del grupo SOLDIER, mientras que en español es el *resplandor* el que se asocia con SOLDADO.

El error detectado es de calidad del texto. La solución correcta en este caso sería advertir la presencia de la repetición “esde de” y cambiarla, eliminando la repetición por “es de”, y además modificar la estructura gramatical de “es” por “eres”, o bien, el alumno que tome esta prueba podrá elegir entre cinco alternativas de solución (para ver las alternativas de solución de esta captura, referirse a VII. 3. PRUEBA: Nº3).

3. CONTEXTO: Las siguientes son las instrucciones a seguir en un mini-juego dentro del desarrollo de *FINAL FANTASY VII*.



“From the ready position, push ☐ Button to squat, push × Button to get up, and	“<u>Desde la posición de </u>, pulsa el botón ☐ para agacharte, Pulsa el botón × para levantarte,

push ○ Button to go back to the ready position.”	Y pulsa el botón ○ para retroceder a la posición de listo.”

Estas instrucciones presentan un error de calidad del texto. Esta captura fue incluida en esta categoría por tratarse de un error grave de omisión, asociado a calidad. La omisión de palabras como en este caso “ready”/“listo” es condenada en el idioma español por *Ortografía de la lengua española* de la Real Academia Española (1999), ya que se considera como una falta importante.

El error detectado en esta captura es de calidad del texto. La solución correcta en este caso sería advertir la omisión de “listo” y agregarla, o bien, el alumno que tome esta prueba podrá elegir entre cinco alternativas de solución (para ver las alternativas de solución de esta captura, referirse a VII. 3. PRUEBA: Nº4).

4. CONTEXTO: Cloud cayó desde el techo hacia unas flores. Su amiga le comenta que las flores deben haber amortiguado la caída y el personaje se percata de que las está pisando.



Cloud “Flower bed...... is this yours?”	Cloud “Macizo de flores...... ¿es tuyo?”

Esta captura contiene un error de aceptación cultural, puesto que el concepto “macizo de flores” no existe en el habla chilena. Esta determinación se deriva de una encuesta realizada a 8 chilenos de entre 21 y 58 años, donde este concepto no fue reconocido (encuesta y resultados en VII. 1. PRUEBA PARA VARIABLE “ACEPTACIÓN CULTURAL” y en VII. 1.1. Respuestas). Sin embargo, según el diccionario bilingüe *Richmond Compact Dictionary Español-Inglés English-Spanish* (1995) p.219, la traducción correcta de “flower bed” es “macizo de flores”. Aunque la versión española no está errada, el público chileno es ajeno a esta expresión y, por lo tanto, genera un fenómeno conocido como “distancia cultural”, lo que no permite al usuario sentirse reflejado en el vocabulario al momento de jugar este videojuego.

El error presente en esta captura es de tipo cultural. La solución correcta en este caso sería advertir la presencia del concepto “macizo de flores” y modificarlo según el contexto y uso, o bien, el alumno que tome esta prueba podrá elegir entre cinco alternativas de solución (para ver las alternativas de solución de esta captura, referirse a VII. 3. PRUEBA: Nº6).

5. CONTEXTO: Cloud quiere ingresar a un club privado, pero el guardia no se lo permite.



"The Honey Bee Inn is a private club. Only members can go in. Shoo, shoo."	"La Posada de la Abeja es un club privado. Sólo está abierto a miembros, tuf, tuf."

Esta captura contiene un error de aceptación cultural y otro de aceptación gramatical. Fue incluida en la primera categoría debido a que la onomatopeya "tuf, tuf" no existe en el habla chilena. Esta determinación se deriva de una encuesta realizada a 8 chilenos de entre 21 y 58 años, donde este concepto no fue reconocido (encuesta y resultados en VII. 1. PRUEBA PARA VARIABLE "ACEPTACIÓN CULTURAL" y en VII. 1.1. Respuestas). Sin embargo, según el contexto y el referente inglés, se puede determinar que esa expresión da la idea de que el guardia quiere que el protagonista se vaya de la escena. El segundo error corresponde a uno de aceptación gramatical, dado que la palabra "members", según *Richmond Compact Dictionary Español-Inglés English-Spanish* (1995) p.358, es traducida como "socios" y no "miembros" en el contexto de club o sociedad.

Los errores contenidos en el texto son de tipo cultural y gramatical. La solución correcta en este caso sería advertir la presencia de la onomatopeya "tuf, tuf" y modificarla según el contexto y además cambiar "miembros" por "socios", o bien, el alumno que tome esta prueba podrá elegir entre cinco alternativas de solución (para ver las alternativas de solución de esta captura, referirse a VII. 3. PRUEBA: Nº7).

6. CONTEXTO: Finalmente, Cloud logra entrar al recinto y una linda abejita lo atiende, pero el personaje no tiene ganas de hablar y le dice a la abejita que se calle. La abejita se siente un poco desconcertada por la actitud de Cloud.



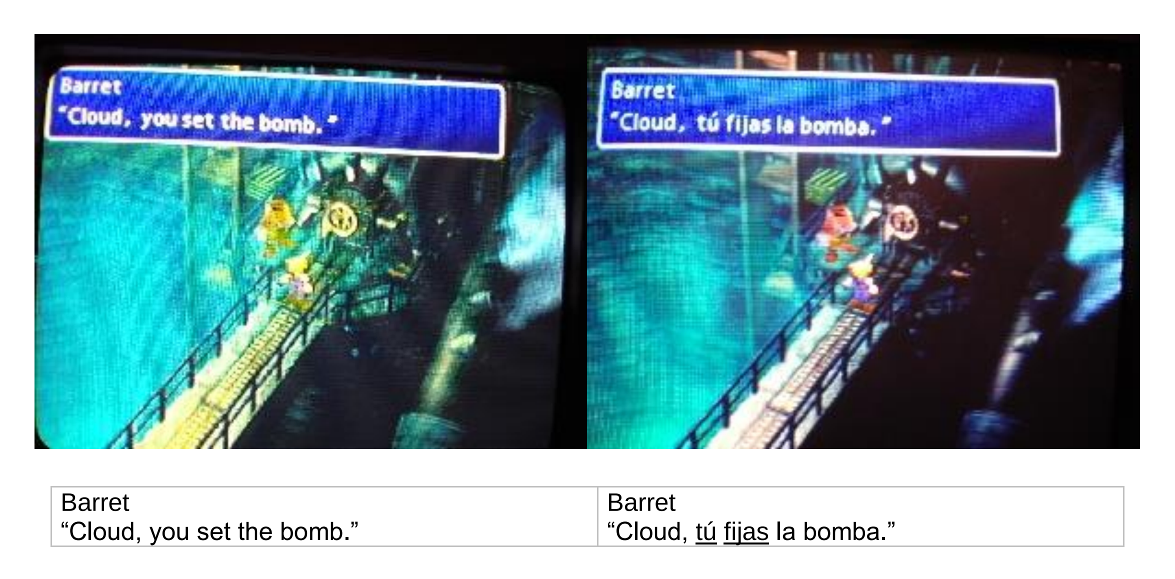
"All right, all right. (... geez, you're so moody!)"	"Bien, bien. (... ¡Jesús!, ¡qué intempestivo!)"

Esta captura contiene un error de aceptación cultural debido a que la palabra "intempestivo" no forma parte del habla chilena. Esta determinación se deriva de una encuesta realizada a 8 chilenos de entre 21 y 58 años, donde este concepto no fue reconocido (encuesta y resultados en VII. 1. PRUEBA PARA VARIABLE "ACEPTACIÓN CULTURAL" y en VII. 1.1. Respuestas). Sin embargo,

esta traducción se considera errónea según *Richmond Compact Dictionary Español-Inglés English-Spanish* (1995) p.369, ya que "moody" quiere decir "malhumorado". La otra acepción es semejante a la versión española con "unpredictable", pero siempre relacionado con "carácter".

El error presente en la captura es de tipo cultural. La solución correcta en este caso sería advertir la presencia de la palabra "intempestivo" y modificarla según el contexto, o bien, el alumno que tome esta prueba podrá elegir entre cinco alternativas de solución (para ver las alternativas de solución de esta captura, referirse a VII. 3. PRUEBA: Nº8).

7. CONTEXTO: Un amigo de Cloud, Barret, quiere que él sea el que se encargue de una bomba que hará explotar un reactor.



Barret "Cloud, you set the bomb."	Barret "Cloud, tú fijas la bomba."

En esta captura pueden apreciarse errores de tipo gramatical. En el primero, según las reglas establecidas por la *Gramática funcional del Español* de

César Hernández Alonso (1992), debe haber una concordancia entre los elementos de un enunciado. Habiendo sólo dos personajes en escena, Barret da una orden a Cloud diciendo que sea él quien realice la acción; el uso de “tú” para referirse a Cloud es innecesario en este caso.

La palabra “set” en inglés para “set the bomb” quiere decir montar, instalar y dejar todo listo para hacer explotar una bomba. La palabra utilizada en español “fijar” en ninguna de las acepciones presentes en el *Diccionario electrónico monolingüe de la Real Academia Española* contempla el uso de bomba. *Richmond Compact Dictionary Español-Inglés English-Spanish* (1995) p.524, en el punto III-8 de la palabra “set”, dice “to prepare for operation”, “poner”, lo que abarca todo el campo semántico de cualquier acción relacionada con bomba, excepto explotar.

Los errores que se detectan en este diálogo son de tipo gramatical. La solución correcta en este caso sería advertir la aparición innecesaria de “tú” y cambiar “fija” por “pon”, o bien, el alumno que tome esta prueba podrá elegir entre cinco alternativas de solución (para ver las alternativas de solución de esta captura, referirse a VII. 3. PRUEBA: Nº10).

8. CONTEXTO: Cloud recuerda una ocasión en que Tifa (personaje de la izquierda) no llegaba al lugar donde habían acordado encontrarse.



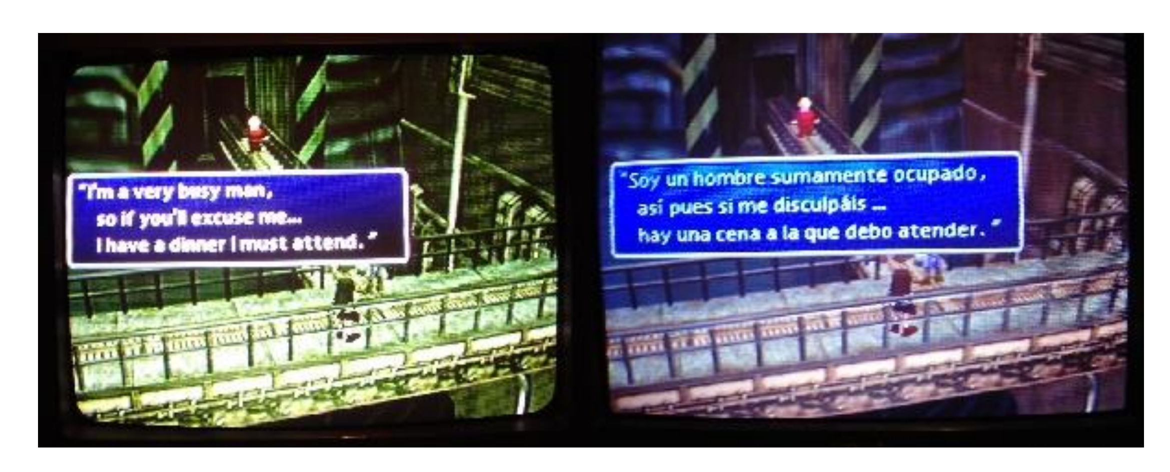
Cloud "I thought you would never come, and I was getting a little cold."	Cloud "Pensé que Tifa no iba a llegar nunca y me estaba quedando helado."

En esta captura pueden apreciarse errores de tipo gramatical y lingüístico, sin embargo el más evidente es el primero, puesto que, según las reglas establecidas por la *Gramática funcional del Español* de César Hernández Alonso (1992), debe haber una concordancia entre los elementos de un enunciado. En este caso, Cloud está hablando con Tifa, por lo que referirse a ella en tercera persona no es apropiado.

El segundo error es lingüístico. "To get cold", según el juicio de expertos en inglés (Leonardo Véliz Campos, profesor de idioma inglés de la carrera de Licenciatura Aplicada a la Traducción con mención Inglés-Japonés / Inglés-Portugués de la Universidad de Santiago de Chile al año 2006), significa "darle frío a uno", por lo tanto, la poca claridad de la expresión en español, puede cambiarse.

Los errores que se detectan en esta captura son de tipo gramatical y lingüístico. La solución correcta en este caso sería advertir la referencia innecesaria de "Tifa" y su relación con el verbo, junto con corregir la expresión "I was getting a little cold" por "me estaba dando un poco de frío", o bien, el alumno que tome esta prueba podrá elegir entre cinco alternativas de solución (para ver las alternativas de solución de esta captura, referirse a VII. 3. PRUEBA: Nº11).

9. CONTEXTO: Los personajes principales esperaban enfrentarse a un oponente, pero él se excusa de no poder quedarse a pelear.



"I'm a very busy man, so if you'll excuse me... I have a dinner I must attend."	"Soy un hombre sumamente ocupado, así pues si me disculpáis ... hay una cena a la que debo atender."

Esta captura presenta errores de aceptación gramatical. La acepción de la palabra "attend" en el contexto de cena, según *Simon and Schuster's International Dictionary English-Spanish, Spanish-English* (1980) p.39, quiere decir "asistir" y no "atender", dado que esto podría generar otra interpretación del parlamento, induciendo a error, pudiéndose entender como un camarero que *atiende* una cena.

Otros elementos de aceptación gramatical, es el uso de verbos como "disculpáis" y "hay". El verbo en la forma conjugada de vosotros no es usado en el español de Chile, por lo que puede generar cierta aprensión en el usuario de este país. La presencia de "hay" no es determinante, pero sí es preciso destacar que en el habla chilena prevalece la expresión "tengo una cena" sobre "hay una cena".

Un error de tipo cultural sería la presencia de la palabra "cena", puesto que tampoco es utilizada en forma coloquial en Chile, pero remitiéndose al contexto y a la forma de hablar del personaje en inglés, se puede determinar que el sujeto usa un nivel formal de habla, por lo tanto, su empleo no es errado en esta situación.

El error que se detecta en este caso es de precisión en el lenguaje, lo que puede generar malos entendidos, además del cambio de la forma española "disculpáis" por "disculpan". La solución correcta en este caso sería advertir estos elementos, o bien, el alumno que tome esta prueba podrá elegir entre cinco alternativas de solución (para ver las alternativas de solución de esta captura, referirse a VII. 3. PRUEBA: Nº12).

10. CONTEXTO: Tifa le pregunta a Cloud si recuerda una promesa que hicieron hace siete años, pero Cloud no logra hacerlo.



Tifa "So you DID forget."	Tifa "Luego, te has olvidado."

En esta captura pueden apreciarse errores de tipo gramatical y lingüístico, sin embargo el más evidente es el primero; el uso del conector "so"/"luego" no está bien empleado según el contexto, ya que está haciendo referencia a algo que ya ha sido mencionado, en este caso, la promesa. Según *Richmond Compact Dictionary Español-Inglés English-Spanish* (1995) p.550, punto 6, dice "used in relating events", "entonces"; "así que". En *Simon and Schuster's International Dictionary English-Spanish, Spanish-English* (1980) p.705, "de este modo", "de esta manera" y de acuerdo a *The Oxford Spanish Dictionary* (1994), p.1591, "así que"; "de manera que".

El segundo error es pragmático. En la versión en inglés, se entiende al leer que Tifa está enojada por el olvido de Cloud, sin embargo este matiz expresivo se pierde en español.

Los errores detectados son de tipo gramatical y lingüístico. La solución correcta en este caso sería utilizar otro conector en lugar de “luego”, junto con hacer que el personaje de Tifa demuestre molestia por el olvido de la promesa, o bien, el alumno que tome esta prueba podrá elegir entre cinco alternativas de solución (para ver las alternativas de solución de esta captura, referirse a VII. 3. PRUEBA: Nº13).

11. CONTEXTO: Los personajes principales se preparan para una nueva misión y Barret se pone muy nervioso por la actitud indiferente de Cloud.



Barret “Shit! The hell you so calm about? You’re bustin’ up my rhythm...”	Barret “¡Maldición! ¿Cómo puedes estar tan calmado? Estás haciendo que me suba el ritmo...”

En esta captura puede apreciarse un claro error de tipo lingüístico, sin embargo, no es evidente a simple vista, ya que es preciso referirse a la versión en inglés del juego.

Si bien la frase verbal “bust up” según *Richmond Compact Dictionary Español-Inglés English-Spanish* (1995) p.74, *Simon and Schuster’s International Dictionary English-Spanish, Spanish-English* (1980) p.88 y *The Oxford Spanish Dictionary* (1994), p.936, quiere decir “disolución”; “rompimiento”; “fin”; “ruptura”; “término”, según el juicio de expertos en inglés (Leonardo Véliz Campos, profesor de idioma inglés de la carrera de Licenciatura Aplicada a la Traducción con mención Inglés-Japonés / Inglés-Portugués de la Universidad de Santiago de Chile al año 2006), “bust up sth” significa “estropear algo”; “terminar algo”, por lo que en este contexto, lo que se está “estropeando” es el “ritmo” de Barret. Como el personaje quiere seguir con su plan y ve la inoperancia de Cloud, decide hacerle saber que por su culpa no es posible seguir con el ritmo de trabajo impuesto hasta ese momento.

El error detectado es de tipo lingüístico. La solución correcta en este caso sería advertir la traducción errada de la frase, o bien, el alumno que tome esta prueba podrá elegir entre cinco alternativas de solución (para ver las alternativas de solución de esta captura, referirse a VII. 3. PRUEBA: Nº15).

12. CONTEXTO: Cloud y Aeris (la niña del macizo de flores) ya se conocían, pero no saben sus nombres.

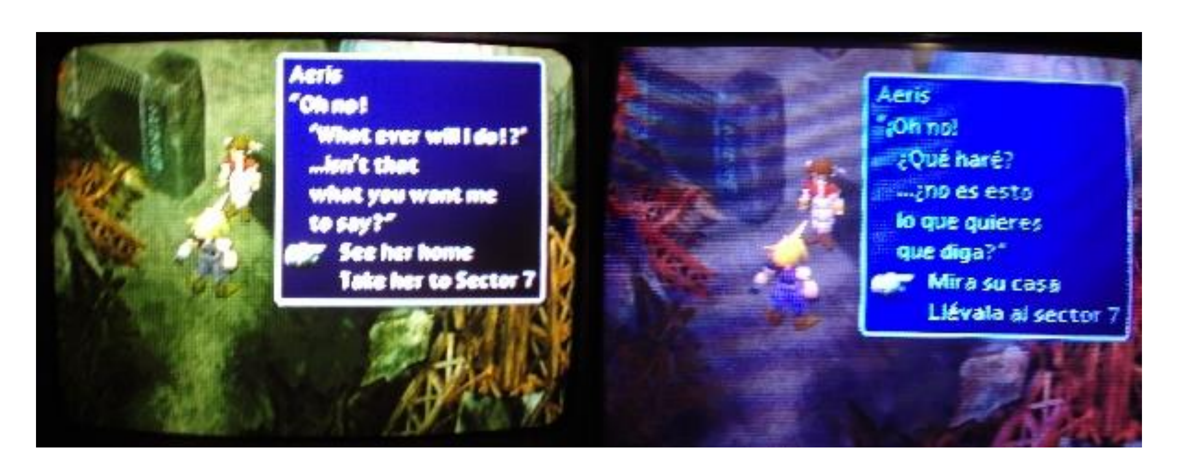


"We don't know each other's names, do we?."	"No nos conocemos, ¿verdad?."

En esta captura puede apreciarse un error de tipo lingüístico totalmente evidente al momento de situarse en el contexto. Los personajes se conocen porque se han visto antes, pero no saben el nombre del otro (como bien lo deja en claro la versión en inglés).

El error detectado es de tipo lingüístico. La solución correcta en este caso sería advertir este detalle por contexto y dar con una alternativa que proponga el conocimiento previo de los personajes, pero no de sus nombres, o bien, el alumno que tome esta prueba podrá elegir entre cinco alternativas de (para ver las alternativas de solución de esta captura, referirse a VII. 3. PRUEBA: Nº16).

13. CONTEXTO: Aeris acompañó a Cloud hasta la salida del pueblo para que siga su camino. Cloud le da las gracias, pero ella quiere seguir con él.



Aeris "Oh no! "What ever will I do!?" ...Isn't that what you want me to say?" ☞ See her home Take her to Sector 7	Aeris "¡Oh no!" ¿Qué haré? ...¿no es esto lo que quieres que diga?" ☞ Mira su casa Llévala al sector 7

En esta captura se hace presente un error de tipo lingüístico en la versión española del juego que no es evidente a simple vista, ya que es necesario contar con el referente de la versión en inglés del juego para entenderla.

"See sb somewhere" según *Richmond Compact Dictionary Español-Inglés English-Spanish* (1995) p.518, acepción 11, *Simon and Schuster's International Dictionary English-Spanish, Spanish-English* (1980) p.668 y *The Oxford Spanish Dictionary* (1994), p.936, quiere decir "acompañar a alguien a alguna parte"; "escoltar a alguien". Más explícitamente, "see sb home" significa "acompañar a

alguien a su casa", por lo que la instrucción que da el juego de "mirar su casa" no es compatible con los significados encontrados en los diccionarios.

El error presente en la captura es de tipo lingüístico. La solución correcta en este caso sería advertir la traducción errada de la frase, o bien, el alumno que tome esta prueba podrá elegir entre cinco alternativas de solución (para ver las alternativas de solución de esta captura, referirse a VII. 3. PRUEBA: Nº17).

14. CONTEXTO: Para completar una misión es necesario que Cloud se vista de mujer y para eso una amiga (Aeris) lo ayuda a buscar un vestido. Ella le explica una situación ficticia al dueño de una tienda para que le haga un vestido a la medida.



"So, that's why I wanted a cute dress for him..."	"De manera que por eso quería un <u>traje</u> <u>elegante</u> para él..."

En esta captura pueden apreciarse dos claros errores de tipo lingüístico, sin embargo no son evidentes a simple vista, siendo preciso referirse a la versión en inglés del juego y al contexto.

La palabra "cute" según *Richmond Compact Dictionary Español-Inglés English-Spanish* (1995) p.136, *Simon and Schuster's International Dictionary English-Spanish, Spanish-English* (1980) p.164 y *The Oxford Spanish Dictionary* (1994), p.1016, quiere decir "mono"; "lindo"; "atractivo"; "encantador". Ninguna acepción hace referencia a la palabra que se utilizó en la versión española del juego "elegante".

La palabra "dress" como sustantivo según *Richmond Compact Dictionary Español-Inglés English-Spanish* (1995) p.171, *Simon and Schuster's International Dictionary English-Spanish, Spanish-English* (1980) p.208 y *The Oxford Spanish Dictionary* (1994), p.1063, quiere decir "vestido"; "ropa"; "traje"; "atuendo". Aunque la palabra "traje" forma parte de las acepciones y está presente en la versión en español del videojuego, el contexto determina el uso de "vestido". Los personajes se encuentran en una tienda donde se confeccionan vestidos y en las secuencias siguientes del juego, el personaje aparece usando un vestido de mujer.

Los errores detectados en este diálogo son de tipo lingüístico. La solución correcta en este caso sería advertir la traducción errada de estos términos, o bien, el alumno que tome esta prueba podrá elegir entre cinco alternativas de solución (para ver las alternativas de solución de esta captura, referirse a VII. 3. PRUEBA: Nº18).

15. CONTEXTO: Cloud, ahora vestido de mujer, habla con un guardia e intenta entrar a un lugar donde sólo pueden entrar chicas hermosas.



"Damn!! Your friend's hot, too!"	"¡Maldita sea! ¡Tu amigo también es peligroso!"

En esta captura puede apreciarse un claro error de tipo lingüístico y uno gramatical, sin embargo no son evidentes a simple vista, ya que es preciso referirse a la versión en inglés del juego y al contexto.

En el juego, tal como puede apreciarse en el contexto de la captura, Cloud se ha vestido de mujer y se encuentra acompañado de una amiga. El primer error es de tipo gramatical, puesto que no existe concordancia de género entre el personaje y el referente "amigo", ya que supuestamente Cloud es una mujer y el guardia así lo cree. La palabra correcta sería "amiga".

El error lingüístico presente se relaciona con la frase "sb is hot" en inglés que, según el contexto y los diccionarios *Simon and Schuster's International Dictionary English-Spanish, Spanish-English* (1980) p.353 y *The Oxford Spanish*

Dictionary (1994), p.1222, quiere decir "atractivo sexualmente". Cuando se usa "a place is hot" se refiere a un lugar "inseguro"; "peligroso", pero nunca se aplica este criterio a personas, ya que "hot" involucra el sentido sexual. Debido a esto, el significado pragmático del texto cambia totalmente al enfrentarse a la traducción en inglés y a la en español del juego.

El error detectado en esta captura es de tipo lingüístico. La solución correcta en este caso sería advertir el manejo incorrecto del género y la traducción errada de la frase, o bien, el alumno que tome esta prueba podrá elegir entre cinco alternativas de solución (para ver las alternativas de solución de esta captura, referirse a VII. 3. PRUEBA: Nº19).

16. CONTEXTO: Cloud le pregunta a Tifa algo que Tifa no quiere que Aeris escuche.



Aeris "Ahem!! I'll just plug my ears."	Aeris "¡¡Ejem!! <u>Sólo escucharé</u>."

En esta captura puede apreciarse un grave error de tipo lingüístico, el cual no es evidente a simple vista, siendo preciso referirse a la versión en inglés del juego y al contexto.

En la versión inglesa se distingue la frase “plug my ears” donde “plug” según *Richmond Compact Dictionary Español-Inglés English-Spanish* (1995) p.433, significa “tapar”; “cubrir”. Según el contexto, Aeris se aleja de los otros personajes para no escuchar lo que hablan, realizando el gesto de taparse los oídos. El sentido cambia absolutamente en la versión en español, generando una incoherencia entre el texto y la acción.

El error detectado es de tipo lingüístico. La solución correcta en este caso sería advertir la traducción errada de la frase, o bien, el alumno que tome esta prueba podrá elegir entre cinco alternativas de solución (para ver las alternativas de solución de esta captura, referirse a VII. 3. PRUEBA: Nº20).

VII. 3. PRUEBA

Nivel: II / VI **Fecha:** de Nov de 2006

Número: 1~24

Instrucciones: en las siguientes páginas se presentarán algunas capturas del videojuego *FINAL FANTASY VII* en sus versiones en inglés y en español. Debajo de ellas se encuentra la transcripción del diálogo de la fotografía en caso de que se dificulte su lectura. El objetivo de esta prueba es poder detectar si existe algún error presente en el texto en español y subrayarlo para después dar la mejor alternativa de solución. Hay un espacio disponible en caso de querer añadir una versión propia. Está permitido el uso de diccionario y el tiempo no será controlado.

Puedes usar este archivo para apoyarte, pero las respuestas definitivas deberás marcarlas en “respuestas.doc”. Luego, “respuestas.doc” debe ser enviado a: heavenly.hyde@gmail.com o en su defecto, imprimir el documento y hacerlo llegar al profesor Leonardo Véliz (el costo de la impresión será cubierto por nosotros).

Cada pregunta está compuesta por las capturas (inglés/español), contexto en el cual se obtuvieron, transcripción del texto de las mismas (el signo “/” indica cambio de línea), alternativas de solución del texto en español y un espacio en blanco.

1. CONTEXTO: El personaje en primer plano, Cloud, tiene la cara sucia y Jessie/Jesse lo limpió con su mano.



Jessie “There you go!”	Jesse “¡Ya esté!”

a) No cambiar

b) Jesse / ”¡Ya está!”

c) Jesse / ”¡Listo!”

d) Jesse / ”¡Ahí sí!”

e) Otra: ____

2. CONTEXTO: Los personajes se encuentran dentro de un tren y en el altavoz dan aviso acerca de la hora de llegada a la Estación.



Good Morning, and welcome to Midgar lines. Arrival time at Sector 4 Station will 11:45.	Buenos días. Las líneas de Midgar les dan la bienvenida. La hora estimada de llegada de llegada a la Estación del Sector Cuatro son las 11:45.

a) No cambiar

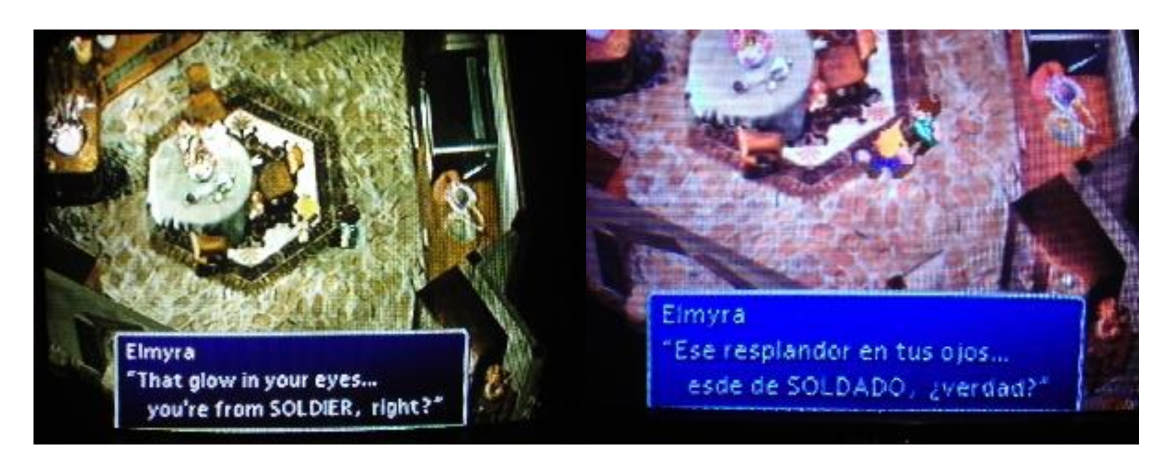
b) Buenos días. / Las líneas de Midgar les dan la bienvenida. / La hora estimada de llegada / a la Estación del Sector Cuatro es a las 11:45.

c) Buenos días. / Las líneas Midgar les dan la bienvenida. / La hora de llegada / a la estación del Sector 4 es a las 11:45.

d) Buenos días. / Bienvenidos a líneas Midgar. / La hora de llegada / a la estación del Sector 4 será a las 11:45.

e) Otra: ____

3. CONTEXTO: Elmyra se da cuenta que el personaje principal, Cloud, pertenece a un grupo llamado SOLDIER/SOLDADO.



Elmyra “That glow in your eyes... you’re from SOLDIER, right?”	Elmyra “Ese resplandor en tus ojos... esde de SOLDADO, ¿verdad?”

a) No cambiar

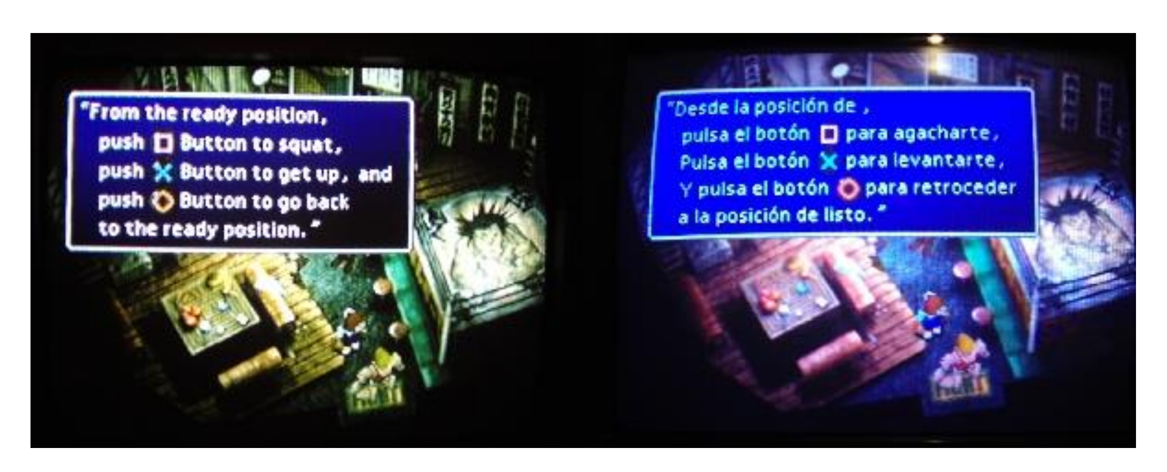
b) Elmyra / “Ese resplandor en tus ojos... / es de SOLDADO, ¿verdad?”

c) Elmyra / “Ese brillo en tus ojos... / eres de SOLDADO, ¿no es así?”

d) Elmyra / “Esa mirada... / no eres de SOLDADO, ¿o sí?”

e) Otra: ____

4. CONTEXTO: Las siguientes son las instrucciones a seguir en un mini-juego dentro del desarrollo de *FINAL FANTASY VII*.



"From the ready position, push ☐ Button to squat, push × Button to get up, and push ○ Button to go back to the ready position."	"Desde la posición de , pulsa el botón ☐ para agacharte, Pulsa el botón × para levantarte, Y pulsa el botón ○ para retroceder a la posición de listo."

a) No cambiar

b) "Desde la posición de listo, / pulsa el botón ☐ para agacharte, / Pulsa el botón × para levantarte, / Y pulsa el botón ○ para retroceder / a la posición de listo."

c) "Desde la posición inicial, / pulsa el botón ☐ para agacharte, / pulsa el botón × para levantarte y / pulsa el botón ○ para retornar / a la posición inicial."

d) "Desde la posición inicial, / presiona ☐ para agacharte, / presiona × para levantarte y / presiona ○ para volver / a la posición inicial."

e) Otra: ____

5. CONTEXTO: Cloud acaba de recibir instrucciones de juego. El personaje de la derecha le recordó la forma de "guardar" la partida y le aconseja hacerlo cada vez que sea posible.



"That's the trick to being tough. Remember that, old dude."	"Ésa es la forma de ser duro. Recuérdalo, viejo patoso."

a) No cambiar

b) "Esa es la forma de ser duro. / Recuérdalo, viejo patoso."

c) "Ese es el truco para ser fuerte. / Recuérdalo, amigo."

d) "Esa es la forma de permanecer fuerte. / Que no se te olvide, compadre."

e) Otra: ____

6. CONTEXTO: Cloud cayó desde el techo hacia unas flores. Su amiga le comenta que las flores deben haber amortiguado la caída y el personaje se percata de que las está pisando.



Cloud "Flower bed...... is this yours?"	Cloud "Macizo de flores...... ¿es tuyo?"

a) No cambiar

b) Cloud / "Un macizo de flores... ¿es tuyo?"

c) Cloud / "Una cama de flores... ¿es tuya?"

d) Cloud / "Un jardín de flores... ¿es tuyo?"

e) Otra: ____

7. CONTEXTO: Cloud quiere ingresar a un club privado, pero el guardia no se lo permite.



"The Honey Bee Inn is a private club. Only members can go in. Shoo, shoo."	"La Posada de la Abeja es un club privado. Sólo está abierto a miembros, tuf, tuf."

a) No cambiar

b) "La posada de la abeja es un club privado. / Sólo está abierto a miembros, tuf, tuf."

c) "La posada de la abeja es un club privado. / Sólo está abierto a miembros, largo de aquí."

d) "La Abejita es un club privado. / Sólo los socios pueden entrar, vamos saliendo..."

e) Otra: ____

8. CONTEXTO: Finalmente, Cloud logra entrar al recinto y una linda abejita lo atiende, pero el personaje no tiene ganas de hablar y le dice a la abejita que se calle. La abejita se siente un poco desconcertada por la actitud de Cloud.



"All right, all right. (... geez, you're so moody!)"	"Bien, bien. (... ¡Jesús!, ¡qué intempestivo!)"

a) No cambiar

b) "Bien, bien. / (... ¡Jesús!, ¡pero qué intempestivo!)"

c) "Está bien. / (... ¡Dios!, ¡pero qué carácter!)"

d) "Bueno, disculpa. / (... ¡pero qué mal genio!)"

e) Otra: ____

9. CONTEXTO: Biggs ha escuchado el nombre de Cloud antes, pero no logró retenerlo.



Biggs "Didn't catch your name...."	Biggs "No me enteré del nombre..."

a) No cambiar

b) Biggs / "no me enteré de tu nombre..."

c) Biggs / "no me acuerdo de tu nombre..."

d) Biggs / "¿Cómo era que te llamabai?"

e) Otra: ____

10. CONTEXTO: Un amigo de Cloud, Barret, quiere que él sea el que se encargue de una bomba que hará explotar un reactor.



Barret "Cloud, you set the bomb."	Barret "Cloud, tú fijas la bomba."

a) No cambiar

b) Barret / "Cloud, fija la bomba."

c) Barret / "Cloud, monta la bomba."

d) Barret / "Cloud, pon la bomba."

e) Otra: ____

11. CONTEXTO: Cloud recuerda una ocasión en que Tifa (personaje de la izquierda) no llegaba al lugar donde habían acordado encontrarse.



Cloud "I thought you would never come, and I was getting a little cold."	Cloud "Pensé que Tifa no iba a llegar nunca y me estaba quedando helado."

a) No cambiar

b) Cloud / "Pensé que no / ibas a llegar nunca / y me estaba quedando helado."

c) Cloud / "Pensé que no / ibas a llegar nunca / y me estaba congelando."

d) Cloud / "Pensé que nunca / ibas a llegar / y me estaba dando un poco de frío."

e) Otra: ____

12. CONTEXTO: Los personajes principales esperaban enfrentarse a un oponente, pero él se excusa de no poder quedarse a pelear.



"I'm a very busy man, so if you'll excuse me... I have a dinner I must attend."	"Soy un hombre sumamente ocupado, así pues si me disculpáis ... hay una cena a la que debo atender."

a) No cambiar

b) "Soy un hombre sumamente ocupado, / así pues, si me disculpáis... / hay una cena a la que debo atender."

c) "Soy un hombre sumamente ocupado, / así pues, si me disculpan... / hay una cena a la que debo concurrir."

d) "Soy un hombre muy ocupado, / así es que, si me disculpan... / tengo una cena a la que debo asistir."

e) Otra: ____

13. CONTEXTO: Tifa le pregunta a Cloud si recuerda una promesa que hicieron hace siete años, pero Cloud no logra hacerlo.



Tifa “So you DID forget.”	Tifa “Luego, te has olvidado.”

a) No cambiar

b) Tifa / “Entonces, te has olvidado.”

c) Tifa / “Entonces SÍ lo olvidaste.”

d) Tifa / “Se te olvidó... yo sabía.”

e) Otra: ____

14. CONTEXTO: Cloud llegó tarde de una misión muy peligrosa, preocupando a todos sus amigos. Barret dice que le cobrará el tiempo perdido por la espera.



"I'm takin' it outta your money, hot stuff!"	"Voy a sacar tu dinero, ¡está caliente!"

a) No cambiar

b) "Lo voy a sacar / de tu dinero, ¡está caliente!"

c) "¡Lo voy a descontar / de tu paga, don Juan!"

d) "¡Esto va a salir / de tu sueldo, rucio!"

e) Otra: ____

15. CONTEXTO: Los personajes principales se preparan para una nueva misión y Barret se pone muy nervioso por la actitud indiferente de Cloud.



Barret "Shit! The hell you so calm about? You're bustin' up my rhythm..."	Barret "¡Maldición! ¿Cómo puedes estar tan calmado? Estás haciendo que me suba el ritmo..."

a) No cambiar

b) Barret / "¡Maldición! ¿Cómo puedes estar tan calmado? / Estás haciendo que me aumente el ritmo..."

c) Barret / "¡Maldición! ¿Cómo puedes estar tan tranquilo? / Estás estropeando mi ritmo de trabajo..."

d) Barret / "¡Mierda! ¿Cómo podí estar tan tranquilo? / Tay cagando todo el plan..."

e) Otra: ____

16. CONTEXTO: Cloud y Aeris (la niña del macizo de flores) ya se conocían, pero no saben sus nombres.



"We don't know each other's names, do we?."	"No nos conocemos, ¿verdad?."

a) No cambiar

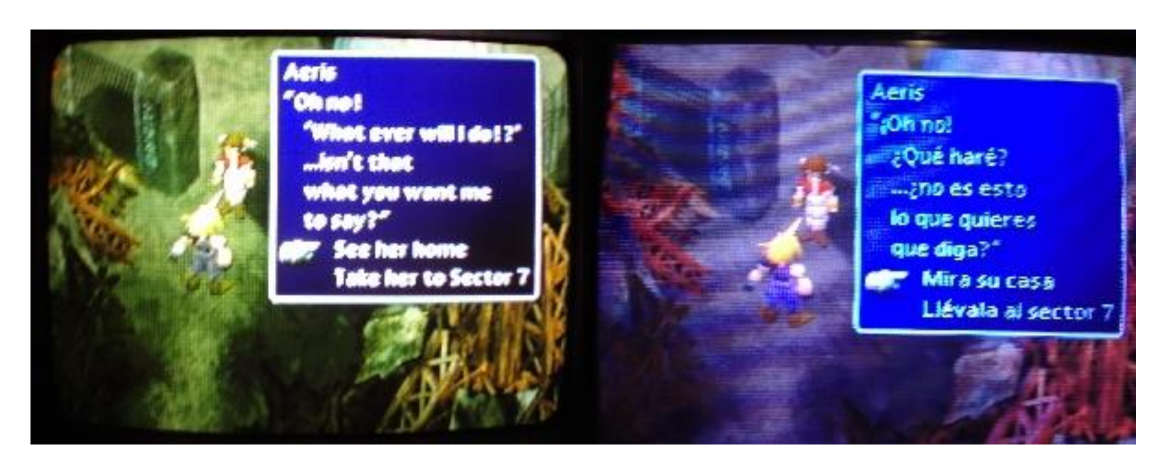
b) "No nos conocemos, ¿cierto?"

c) "No sabemos nuestros nombres, ¿verdad?"

d) "No nos hemos presentado, ¿cierto?"

e) Otra: ____

17. CONTEXTO: Aeris acompañó a Cloud hasta la salida del pueblo para que siga su camino. Cloud le da las gracias, pero ella quiere seguir con él.



Aeris "Oh no! "What ever will I do!?" ...Isn't that what you want me to say?" ☞ See her home Take her to Sector 7	Aeris "¡Oh no!" ¿Qué haré? ...¿no es esto lo que quieres que diga?" ☞ Mira su casa Llévala al sector 7

a) No cambiar

b) Aeris / "¡Oh no!" / "¿Qué haré?" / "...¿no es eso / lo que quieres / que diga?" / ☞ Mira su casa / Llévala al sector 7

c) Aeris / "¡Oh no!" / "¿Qué haré?" / "...¿no es eso / lo que te gustaría / que dijera?" / ☞ Acompañarla a su casa / Llevarla al sector 7

d) Aeris / "¡Oh no!" / "¿Qué voy a hacer?" / "...¿acaso no es eso / lo que te gustaría / que dijera?" / ☞ Acompañarla hasta su casa / Llevarla al sector 7

e) Otra: ____

18. CONTEXTO: Para completar una misión es necesario que Cloud se vista de mujer y para eso una amiga (Aeris) lo ayuda a buscar un vestido. Ella le explica una situación ficticia al dueño de una tienda para que le haga un vestido a la medida.



"So, that's why I wanted a cute dress for him..."	"De manera que por eso quería un traje elegante para él..."

a) No cambiar

b) "De manera que es por eso que quería / un traje elegante para él..."

c) "Esa es la razón por la que quería / un elegante vestido para él..."

d) "Por eso necesito / un lindo vestido para él..."

e) Otra: ____

19. CONTEXTO: Cloud, ahora vestido de mujer, habla con un guardia e intenta entrar a un lugar donde sólo pueden entrar chicas hermosas.



"Damn!! Your friend's hot, too!"	"¡Maldita sea! ¡Tu amigo también es peligroso!"

a) No cambiar

b) "¡Maldita sea! / ¡Tu amiga también es peligrosa!"

c) "¡Vaya! / ¡Tu amiga también es muy atractiva!"

d) "¡OH! / ¡Tu amiga también está buena!"

e) Otra: ____

20. CONTEXTO: Cloud le pregunta a Tifa algo que Tifa no quiere que Aeris escuche.



Aeris "Ahem!! I'll just plug my ears."	Aeris "¡¡Ejem!! Sólo escucharé."

a) No cambiar

b) Aeris / "¡¡Ejem!! / Yo sólo escucharé."

c) Aeris / "¡¡Ejem!! / Me taparé los oídos."

d) Aeris / "¡¡Ejem!! / No escucho nada..."

e) Otra: ____

VII. 4. HOJA DE RESPUESTAS

Nivel: II / VI **Fecha:** de Nov de 2006

Número: 1~24

Instrucciones: esta es la hoja de respuestas del archivo “prueba.doc”. Aquí se encuentran las transcripciones de los diálogos que salen en ese documento y el espacio para responder.

El objetivo de esta parte es que puedas detectar si es que existe algún tipo de error en el texto en español y subrayarlo para después dar la mejor alternativa de solución. Hay un espacio disponible en caso de querer añadir una versión propia. Está permitido el uso de diccionario y el tiempo no será controlado.

En este archivo deberás escribir las respuestas definitivas para luego enviarlas a: heavenly.hyde@gmail.com o en su defecto, imprimir el documento y hacerlo llegar al profesor Leonardo Véliz (el costo de la impresión será cubierto por nosotros).

Recuerda por favor, si detectas algún error en la versión en español (usando o no como referente la versión en inglés), subráyalo e intenta describirlo según tu criterio (ejemplo: error de ortografía). Si no logras establecer un parámetro de clasificación, basta sólo con subrayarlo. Después de eso recuerda

también **ennegrecer** la alternativa de solución que más te agrade. Si ninguna te satisface, cuentas con un espacio para escribir tu propia versión. Si tienes alguna duda, guíate por el ejemplo a continuación donde se ha detectado un error ortográfico y se ha elegido la alternativa b):

Ejemplo. (CONTEXTO)

"This is only an example."	"Este es sólamente un ejemplo."

TIPO DE ERROR (si es que existe): ortográfico (acento en "sólamente").

a) No cambiar

b) "Este es solamente un ejemplo."

c) "Esto es solamente un ejemplo."

d) "Esto es sólo un ejemplo."

e) Otra: ____

1. CONTEXTO: El personaje en primer plano, Cloud, tiene la cara sucia y Jessie/Jesse lo limpió con su mano.

Jessie “There you go!”	Jesse “¡Ya esté!”

TIPO DE ERROR (si es que existe):

a) No cambiar

b) Jesse / ”¡Ya está!”

c) Jesse / ”¡Listo!”

d) Jesse / ”¡Ahí sí!”

e) Otra: ____

2. CONTEXTO: Los personajes se encuentran dentro de un tren y en el altavoz dan aviso acerca de la hora de llegada a la Estación.

Good Morning, and welcome to Midgar lines. Arrival time at Sector 4 Station will 11:45.	Buenos días. Las líneas de Midgar les dan la bienvenida. La hora estimada de llegada de llegada a la Estación del Sector Cuatro son las 11:45.

TIPO DE ERROR (si es que existe):

a) No cambiar

b) Buenos días. / Las líneas de Midgar les dan la bienvenida. / La hora estimada de llegada / a la Estación del Sector Cuatro es a las 11:45.

c) Buenos días. / Las líneas Midgar les dan la bienvenida. / La hora de llegada

/ a la estación del Sector 4 es a las 11:45.

d) Buenos días. / Bienvenidos a líneas Midgar. / La hora de llegada / a la estación del Sector 4 será a las 11:45.

e) Otra: ____

3. CONTEXTO: Elmyra se da cuenta que el personaje principal, Cloud, pertenece a un grupo llamado SOLDIER/SOLDADO.

Elmyra "That glow in your eyes... you're from SOLDIER, right?"	Elmyra "Ese resplandor en tus ojos... esde de SOLDADO, ¿verdad?"

TIPO DE ERROR (si es que existe):

a) No cambiar

b) Elmyra / "Ese resplandor en tus ojos... / es de SOLDADO, ¿verdad?"

c) Elmyra / "Ese brillo en tus ojos... / eres de SOLDADO, ¿no es así?"

d) Elmyra / "Esa mirada... / no eres de SOLDADO, ¿o sí?"

e) Otra: ____

4. CONTEXTO: Las siguientes son las instrucciones a seguir en un mini-juego dentro del desarrollo de *FINAL FANTASY VII*.

"From the ready position, push ☐ Button to squat, push × Button to get up, and push ○ Button to go back to the ready position."	"Desde la posición de , pulsa el botón ☐ para agacharte, Pulsa el botón × para levantarte, Y pulsa el botón ○ para retroceder a la posición de listo."

TIPO DE ERROR (si es que existe):

a) No cambiar
b) "Desde la posición de listo, / pulsa el botón □ para agacharte, / Pulsa el botón × para levantarte, / Y pulsa el botón ○ para retroceder / a la posición de listo."
c) "Desde la posición inicial, / pulsa el botón □ para agacharte, / pulsa el botón × para levantarte y / pulsa el botón ○ para retornar / a la posición inicial."
d) "Desde la posición inicial, / presiona □ para agacharte, / presiona × para levantarte y / presiona ○ para volver / a la posición inicial."
e) Otra: ____

5. CONTEXTO: Cloud acaba de recibir instrucciones de juego. El personaje de la derecha le recordó la forma de "guardar" la partida y le aconseja hacerlo cada vez que sea posible.

"That's the trick to being tough. Remember that, old dude."	"Ésa es la forma de ser duro. Recuérdalo, viejo patoso."

TIPO DE ERROR (si es que existe):

a) No cambiar
b) "Esa es la forma de ser duro. / Recuérdalo, viejo patoso."
c) "Ese es el truco para ser fuerte. / Recuérdalo, amigo."

d) “Esa es la forma de permanecer fuerte. / Que no se te olvide, compadre.”

e) Otra: ____

6. CONTEXTO: Cloud cayó desde el techo hacia unas flores. Su amiga le comenta que las flores deben haber amortiguado la caída y el personaje se percata de que las está pisando.

Cloud “Flower bed...... is this yours?”	Cloud “Macizo de flores...... ¿es tuyo?”

TIPO DE ERROR (si es que existe):

a) No cambiar

b) Cloud / “Un macizo de flores... ¿es tuyo?”

c) Cloud / “Una cama de flores... ¿es tuya?”

d) Cloud / “Un jardín de flores... ¿es tuyo?”

e) Otra: ____

7. CONTEXTO: Cloud quiere ingresar a un club privado, pero el guardia no se lo permite.

“The Honey Bee Inn is a private club. Only members can go in. Shoo, shoo.”	“La Posada de la Abeja es un club privado. Sólo está abierto a miembros, tuf, tuf.”

TIPO DE ERROR (si es que existe):

a) No cambiar

b) “La posada de la abeja es un club privado. / Sólo está abierto a miembros, tuf, tuf.”

c) “La posada de la abeja es un club privado. / Sólo está abierto a miembros, largo de aquí.”

d) “La Abejita es un club privado. / Sólo los socios pueden entrar, vamos saliendo...”

e) Otra: ____

8. CONTEXTO: Finalmente, Cloud logra entrar al recinto y una linda abejita lo atiende, pero el personaje no tiene ganas de hablar y le dice a la abejita que se calle. La abejita se siente un poco desconcertada por la actitud de Cloud.

“All right, all right. (... geez, you’re so moody!)”	“Bien, bien. (... ¡Jesús!, ¡qué intempestivo!)”

TIPO DE ERROR (si es que existe):

a) No cambiar

b) “Bien, bien. / (... ¡Jesús!, ¡pero qué intempestivo!)”

c) “Está bien. / (... ¡Dios!, ¡pero qué carácter!)”

d) “Bueno, disculpa. / (... ¡pero qué mal genio!)”

e) Otra: ____

9. CONTEXTO: Biggs ha escuchado el nombre de Cloud antes, pero no logró retenerlo.

Biggs "Didn't catch your name...."	Biggs "No me enteré del nombre..."

TIPO DE ERROR (si es que existe):

a) No cambiar

b) Biggs / "no me enteré de tu nombre..."

c) Biggs / "no me acuerdo de tu nombre..."

d) Biggs / "¿Cómo era que te llamabai?"

e) Otra: ____

10. CONTEXTO: Un amigo de Cloud, Barret, quiere que él sea el que se encargue de una bomba que hará explotar un reactor.

Barret "Cloud, you set the bomb."	Barret "Cloud, tú fijas la bomba."

TIPO DE ERROR (si es que existe):

a) No cambiar

b) Barret / "Cloud, fija la bomba."

c) Barret / "Cloud, monta la bomba."

d) Barret / "Cloud, pon la bomba."

e) Otra: ____

11. CONTEXTO: Cloud recuerda una ocasión en que Tifa (personaje de la izquierda) no llegaba al lugar donde habían acordado encontrarse.

Cloud "I thought you would never come, and I was getting a little cold."	Cloud "Pensé que Tifa no iba a llegar nunca y me estaba quedando helado."

TIPO DE ERROR (si es que existe):

a) No cambiar
b) Cloud / "Pensé que no / ibas a llegar nunca / y me estaba quedando helado."
c) Cloud / "Pensé que no / ibas a llegar nunca / y me estaba congelando."
d) Cloud / "Pensé que nunca / ibas a llegar / y me estaba dando un poco de frío."
e) Otra: ____

12. CONTEXTO: Los personajes principales esperaban enfrentarse a un oponente, pero él se excusa de no poder quedarse a pelear.

"I'm a very busy man, so if you'll excuse me... I have a dinner I must attend."	"Soy un hombre sumamente ocupado, así pues si me disculpáis ... hay una cena a la que debo atender."

TIPO DE ERROR (si es que existe):

a) No cambiar

b) “Soy un hombre sumamente ocupado, / así pues, si me disculpáis... / hay una cena a la que debo atender.”

c) “Soy un hombre sumamente ocupado, / así pues, si me disculpan... / hay una cena a la que debo concurrir.”

d) “Soy un hombre muy ocupado, / así es que, si me disculpan... / tengo una cena a la que debo asistir.”

e) Otra: ____

13. CONTEXTO: Tifa le pregunta a Cloud si recuerda una promesa que hicieron hace siete años, pero Cloud no logra hacerlo.

Tifa “So you DID forget.”	Tifa “Luego, te has olvidado.”

TIPO DE ERROR (si es que existe):

a) No cambiar

b) Tifa / “Entonces, te has olvidado.”

c) Tifa / “Entonces SÍ lo olvidaste.”

d) Tifa / “Se te olvidó... yo sabía.”

e) Otra: ____

14. CONTEXTO: Cloud llegó tarde de una misión muy peligrosa, preocupando a todos sus amigos. Barret dice que le cobrará el tiempo perdido por la espera.

"I'm takin' it outta your money, hot stuff!"	"Voy a sacar tu dinero, ¡está caliente!"

TIPO DE ERROR (si es que existe):

a) No cambiar

b) "Lo voy a sacar / de tu dinero, ¡está caliente!"

c) "¡Lo voy a descontar / de tu paga, don Juan!"

d) "¡Esto va a salir / de tu sueldo, rucio!"

e) Otra: ____

15. CONTEXTO: Los personajes principales se preparan para una nueva misión y Barret se pone muy nervioso por la actitud indiferente de Cloud.

Barret "Shit! The hell you so calm about? You're bustin' up my rhythm..."	Barret "¡Maldición! ¿Cómo puedes estar tan calmado? Estás haciendo que me suba el ritmo..."

TIPO DE ERROR (si es que existe):

a) No cambiar

b) Barret / "¡Maldición! ¿Cómo puedes estar tan calmado? / Estás haciendo que me aumente el ritmo..."

c) Barret / "¡Maldición! ¿Cómo puedes estar tan tranquilo? / Estás estropeando mi ritmo de trabajo..."

d) Barret / "¡Mierda! ¿Cómo podí estar tan tranquilo? / Tay cagando todo el plan..."

e) Otra: ____

16. CONTEXTO: Cloud y Aeris (la niña del macizo de flores) ya se conocían, pero no saben sus nombres.

"We don't know each other's names, do we?."	"No nos conocemos, ¿verdad?."

TIPO DE ERROR (si es que existe):

a) No cambiar

b) "No nos conocemos, ¿cierto?"

c) "No sabemos nuestros nombres, ¿verdad?"

d) "No nos hemos presentado, ¿cierto?"

e) Otra: ____

17. CONTEXTO: Aeris acompañó a Cloud hasta la salida del pueblo para que siga su camino. Cloud le da las gracias, pero ella quiere seguir con él.

Aeris “Oh no! “What ever will I do!?” ...Isn’t that what you want me to say?” ☞ See her home Take her to Sector 7	Aeris “¡Oh no!” ¿Qué haré? ...¿no es esto lo que quieres que diga?” ☞ Mira su casa Llévala al sector 7

TIPO DE ERROR (si es que existe):

a) No cambiar

b) Aeris / “¡Oh no!” / “¿Qué haré?” / “...¿no es eso / lo que quieres / que diga?” / ☞ Mira su casa / Llévala al sector 7

c) Aeris / “¡Oh no!” / “¿Qué haré?” / “...¿no es eso / lo que te gustaría / que dijera?” / ☞ Acompañarla a su casa / Llevarla al sector 7

d) Aeris / “¡Oh no!” / “¿Qué voy a hacer?” / “...¿acaso no es eso / lo que te gustaría / que dijera?” / ☞ Acompañarla hasta su casa / Llevarla al sector 7

e) Otra: ____

18. CONTEXTO: Para completar una misión es necesario que Cloud se vista de mujer y para eso una amiga (Aeris) lo ayuda a buscar un vestido. Ella le explica una situación ficticia al dueño de una tienda para que le haga un vestido a la medida.

“So, that’s why I wanted a cute dress for him...”	“De manera que por eso quería un traje elegante para él...”

TIPO DE ERROR (si es que existe):

a) No cambiar

b) "De manera que es por eso que quería / un traje elegante para él..."

c) "Esa es la razón por la que quería / un elegante vestido para él..."

d) "Por eso necesito / un lindo vestido para él..."

e) Otra: ____

19. CONTEXTO: Cloud, ahora vestido de mujer, habla con un guardia e intenta entrar a un lugar donde sólo pueden entrar chicas hermosas.

"Damn!! Your friend's hot, too!"	"¡Maldita sea! ¡Tu amigo también es peligroso!"

TIPO DE ERROR (si es que existe):

a) No cambiar

b) "¡Maldita sea! / ¡Tu amiga también es peligrosa!"

c) "¡Vaya! / ¡Tu amiga también es muy atractiva!"

d) "¡OH! / ¡Tu amiga también está buena!"

e) Otra: ____

20. CONTEXTO: Cloud le pregunta a Tifa algo que Tifa no quiere que Aeris escuche.

Aeris "Ahem!! I'll just plug my ears."	Aeris "¡¡Ejem!! Sólo escucharé."

TIPO DE ERROR (si es que existe):

a) No cambiar
b) Aeris / “¡¡Ejem!! / Yo sólo escucharé.”
c) Aeris / “¡¡Ejem!! / Me taparé los oídos.”
d) Aeris / “¡¡Ejem!! / No escucho nada...”
e) Otra: ____

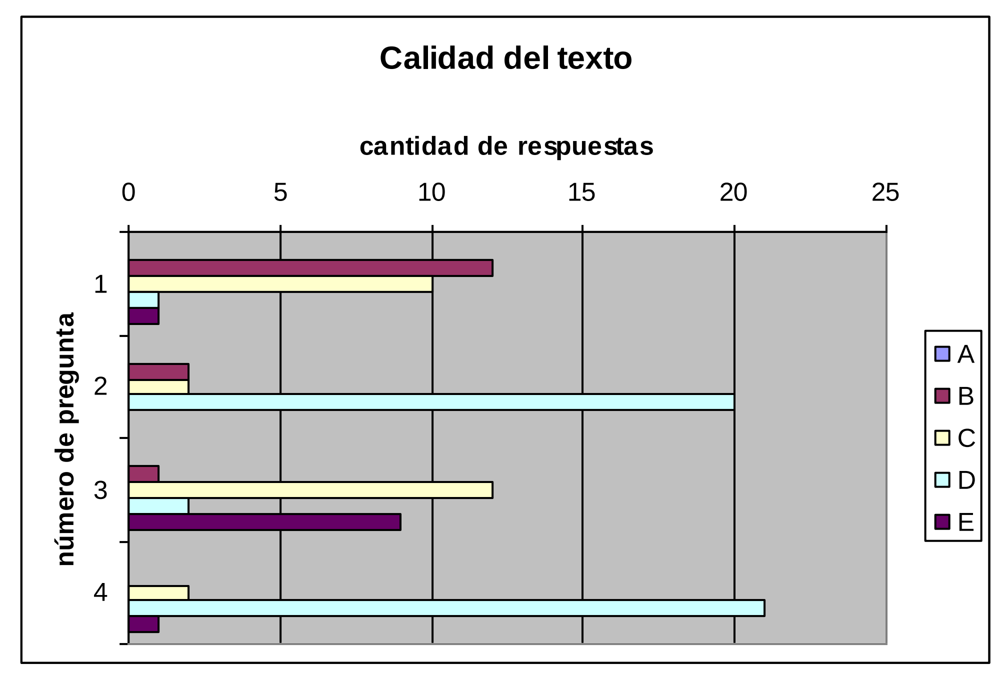
¿Qué opinas sobre la versión en inglés del juego? ¿Y la en español?

Cualquier comentario sobre la prueba, puedes hacerlo en este espacio, gracias.

VII. 5. GRÁFICOS ADICIONALES



VII. 5.1. Calidad del texto



Las preguntas 1, 2, 3 y 4 presentaban errores en la calidad del texto.

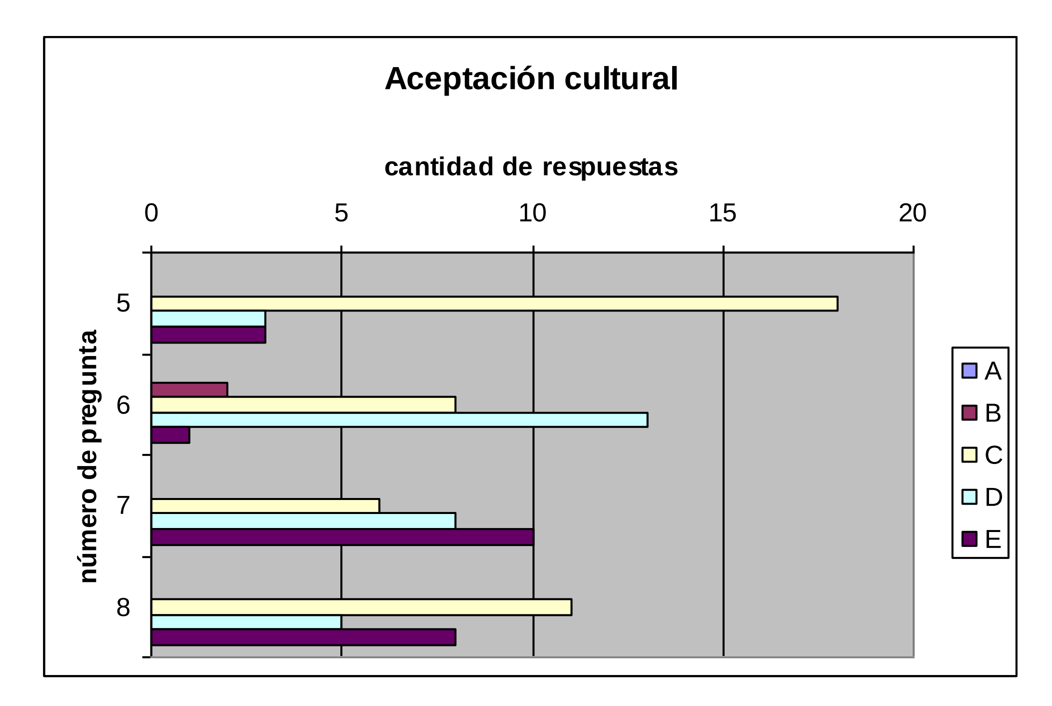
La pregunta 1 no presentó alternativas A, 12 alumnos se inclinaron por B, 10 escogieron C y las alternativas C y D presentaron 1 opción cada una.

La pregunta 2 no obtuvo alternativas A, las alternativas B y C tuvieron 2 opciones cada una, 20 alumnos escogieron D y ninguno E.

La pregunta 3 no obtuvo alternativas A, sólo 1 respuesta B, 12 escogieron C, 3 optaron por D y 9 alumnos se inclinaron por E.

En la pregunta 4, ni A ni B obtuvieron aceptación, por la alternativa C se inclinaron 2 alumnos, 21 optaron por D y sólo 1 escogió E.

VII. 5.2. Aceptación cultural



Las preguntas 5, 6, 7 y 8 presentaban errores culturales.

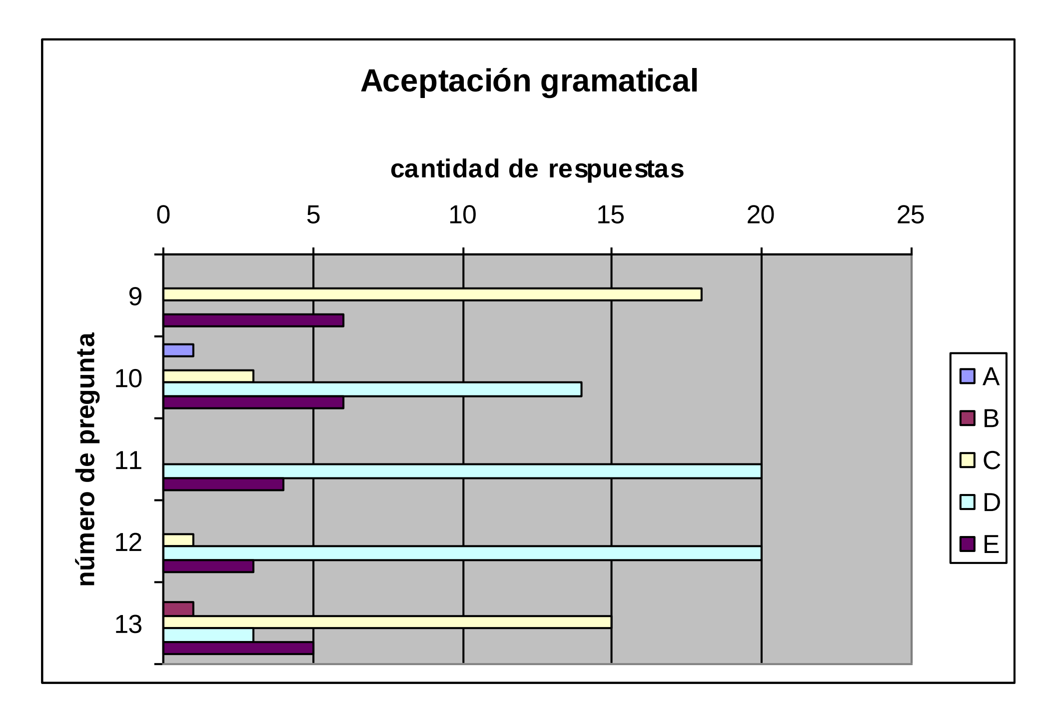
La pregunta 5 no presentó respuestas A, tampoco hubo quienes respondieran B, 18 alumnos escogieron C, hubo 3 respuestas D y 3 opciones E.

La pregunta 6 no obtuvo respuestas A, 2 alumnos escogieron B, 8 respondieron C, hubo 13 respuestas D y 1 opción E.

La pregunta 7 no presentó ni respuestas A ni B, hubo 6 opciones C, 8 alternativas D y 10 respuestas E.

La pregunta 8 tampoco presentó respuestas A ni B, hubo 11 respuestas C, 5 alumnos escogieron D y 8 eligieron E.

VII. 5.3. Aceptación gramatical



Las preguntas 9, 10, 11, 12 y 13 eran representaciones de errores gramaticales.

En la pregunta 9, ninguno de los alumnos escogió las alternativas A, B o D, pero hubo 18 respuestas C y 6 escogieron E.

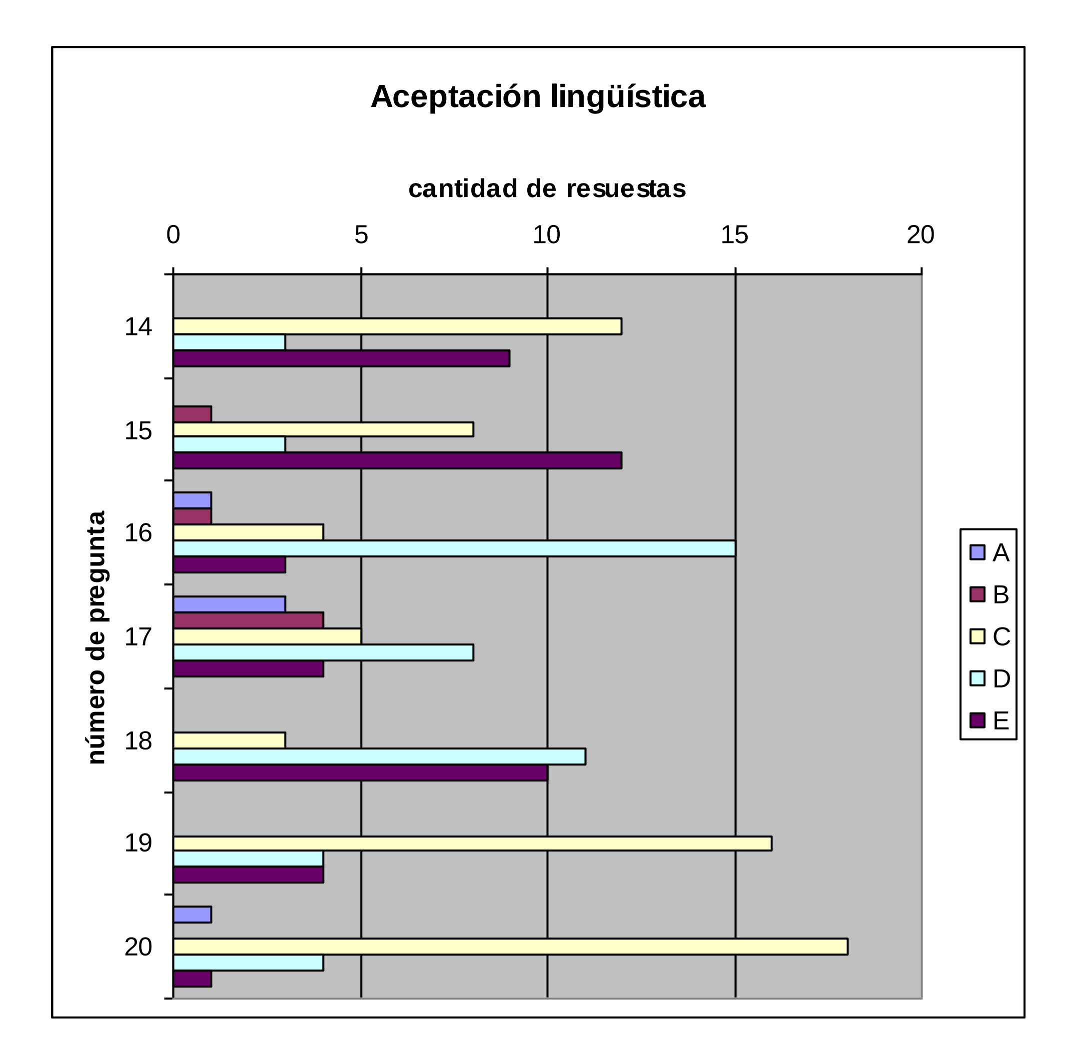
En la pregunta 10, sólo 1 alumno escogió A, ninguno B, 3 eligieron C, hubo 14 respuestas D y 6 respuestas E.

En la pregunta 11 nadie escogió las alternativas A, B o C, 20 alumnos optaron por D y 4 eligieron E.

La pregunta 12 no tuvo ni respuestas A ni B, hubo 1 respuesta C, 20 opciones D y 3 alumnos escogieron E.

La pregunta 13 no presentó respuestas A y sólo hubo 1 respuesta B, 15 eligieron C, 3 respondieron D y 5 opciones E.

VII. 5.4. Aceptación lingüística



Las preguntas de la 14 a la 20, presentaban problemáticas lingüísticas.

La pregunta 14 no obtuvo ni respuestas A ni B, hubo 12 opciones C, 3 escogieron D y 9 alumnos respondieron E.

La pregunta 15 no tuvo respuestas A, hubo 1 respuesta B, 8 respuestas C, 3 escogieron D y 12 alumnos optaron por la alternativa E

En la pregunta 16, las alternativas A y B fueron escogidas 1 vez cada una, 4 alumnos respondieron C, 15 eligieron D y 3 escogieron la alternativa E.

La pregunta 17 obtuvo 3 respuestas A, 4 opciones B, 5 alumnos escogieron

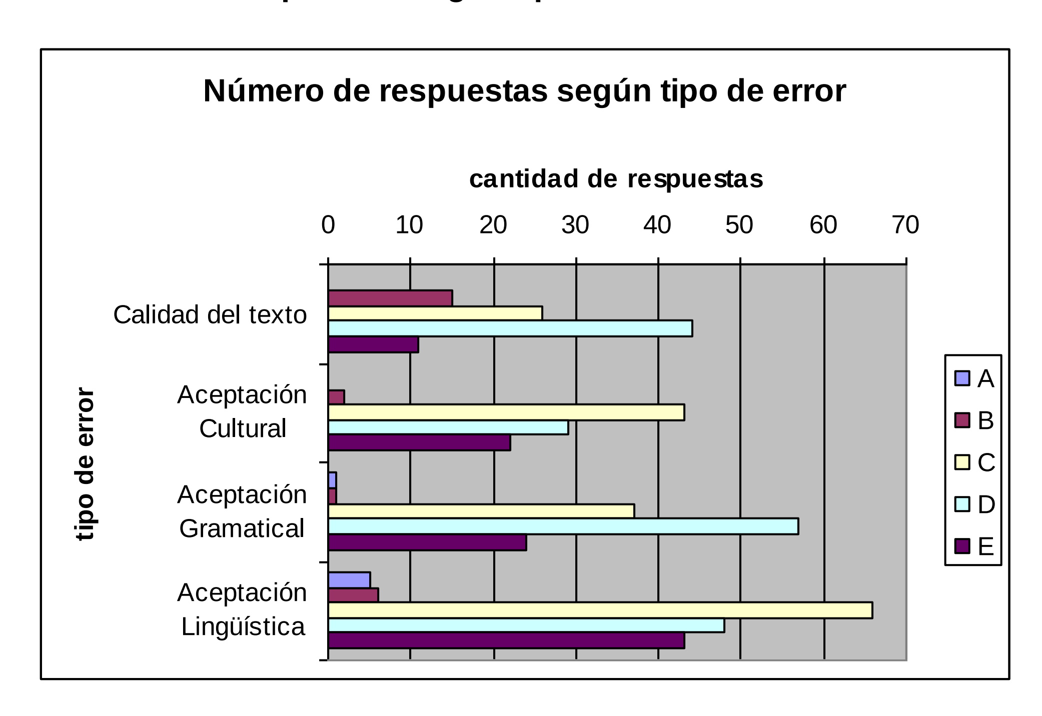
C, 8 optaron por D y 4 entregaron alternativas E.

En la pregunta 18 ningún alumno respondió A ni B, 3 pruebas mostraron alternativas C, 11 escogieron D y 10 optaron por E.

En la pregunta 19 ninguna de las pruebas presentó alternativas A ni B, 16 alumnos escogieron C, 4 optaron por D y 4 eligieron E.

La pregunta 20 presentó 1 alternativa A, ninguna B, 18 opciones C, 4 optaron por D y 1 alumno se inclinó por E.

VII. 5.5. Número de respuestas según tipo de error



En cuanto a la clasificación según el tipo de error, de las preguntas que representaban errores de calidad ninguna presentó respuestas A, 15 respuestas B, 26 opciones C, 44 presentaron D y hubo 11 respuestas E.

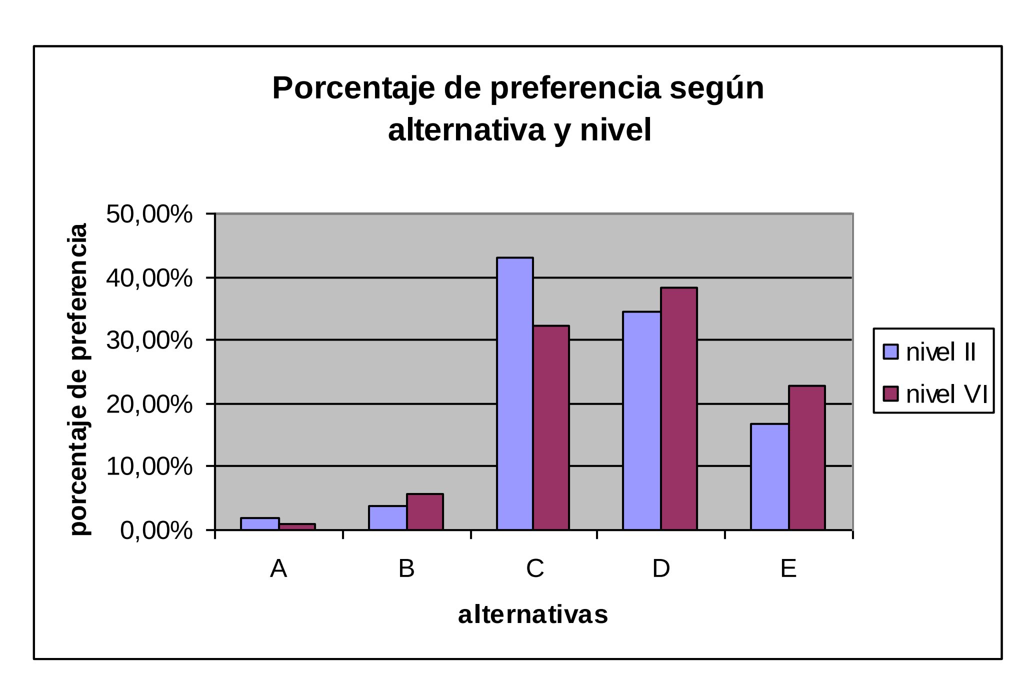
Con respecto a las preguntas de aceptación cultural, tampoco hubo

respuestas A, 2 alumnos optaron por B, 43 se inclinaron por C, 29 por D y 22 respondieron E.

En las preguntas de aceptación gramatical hubo 1 respuesta A, ninguna B, 22 respuestas C, 54 alumnos se inclinaron por D y 19 eligieron E.

Respecto a las interrogantes sobre aceptación lingüística 5 alumnos optaron por A, 7 escogieron B, 81 se inclinaron por C, 51 eligieron D y 48 optaron por la alternativa E.

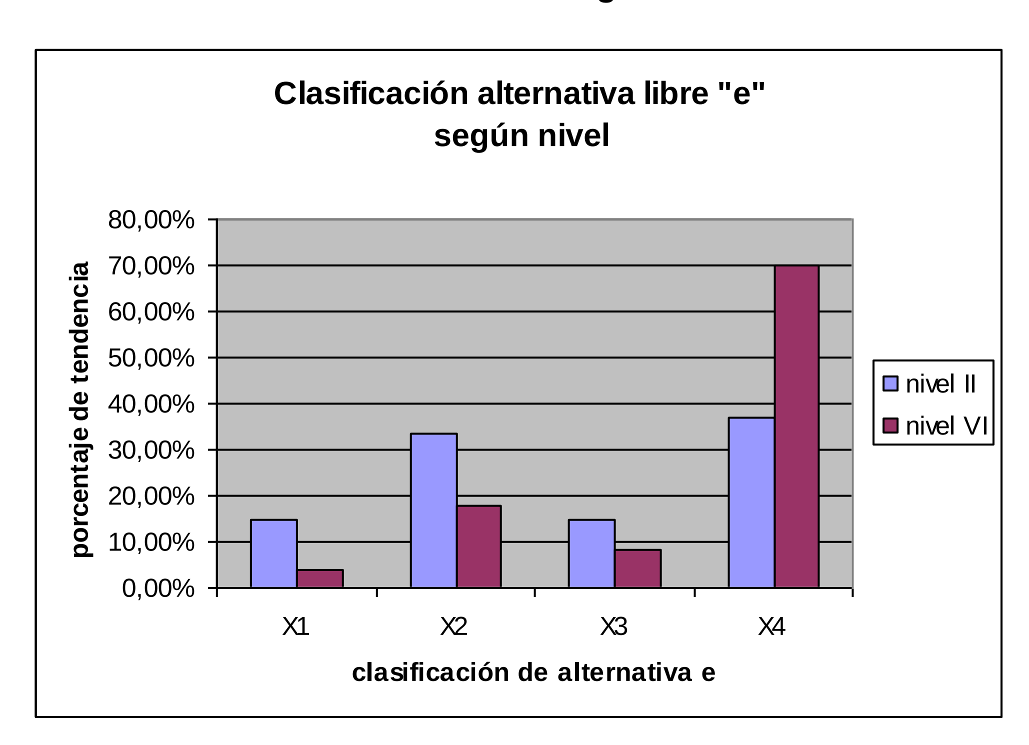
VII. 5.6. Porcentaje de preferencia según alternativa y nivel



Con respecto al porcentaje de preferencia según alternativa y nivel, de un total de 160 respuestas en el nivel II (barra azul), el 1,88% fueron A, 3,75% está en B, 43,13% se concentró en C, 34,38% se encontró en D y el 16,88% restante presentó la alternativa E.

Las 320 respuestas del nivel VI (barra roja), presentaron un 0,94% de alternativas A, 5,63% de respuestas B, 32,19% de opciones C, un 38,44% de los alumnos se inclinaron por D y un 22,81% prefirió dar su propia versión en E.

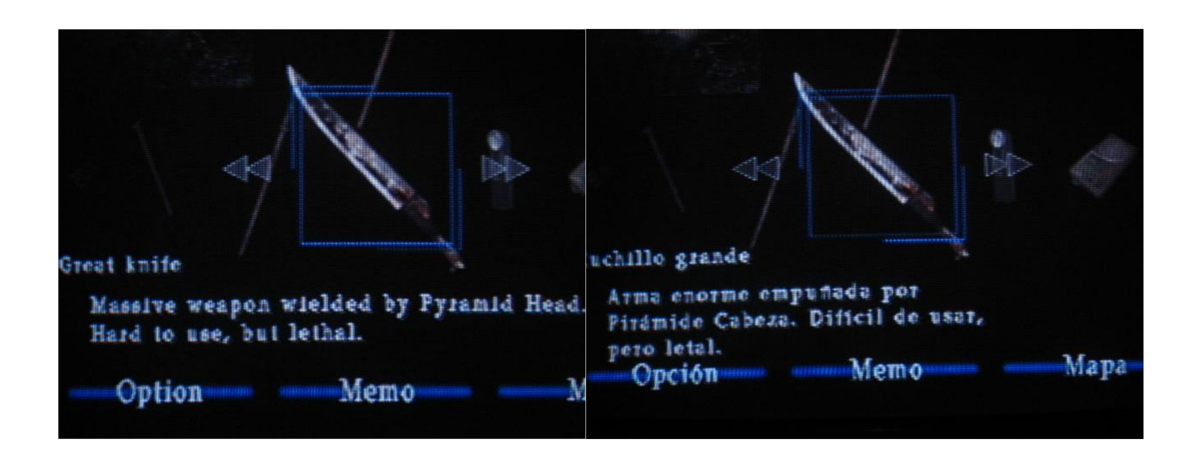
VII. 5.7. Clasificación alternativa libre "e" según nivel



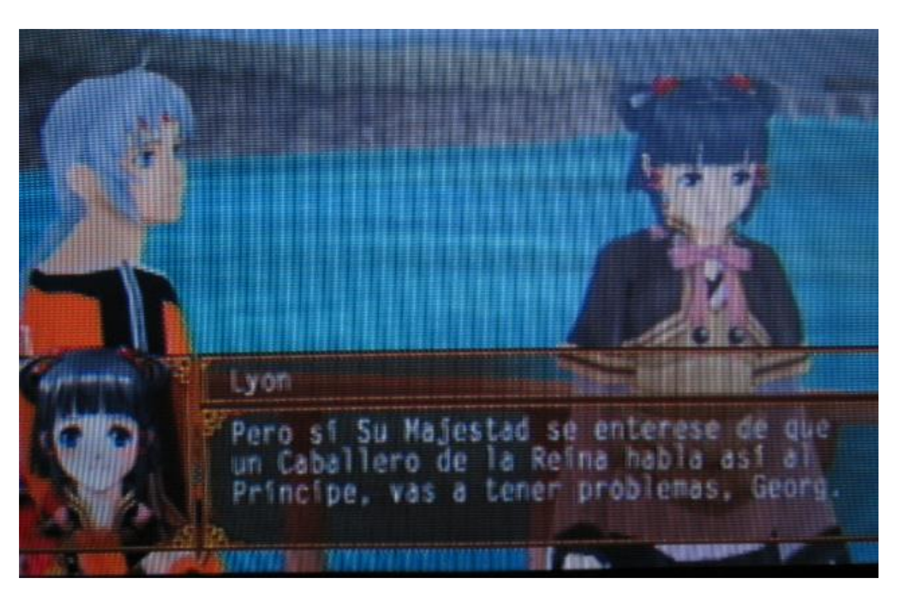
Desglosando la alternativa E en su clasificación presentada por los investigadores, las 27 respuestas obtenidas en el nivel II presentan un 14,81% de X1, 33.33% de X2, 14,81% de X3 y un 37,04% de X4.

En el nivel VI se obtuvieron 73 respuestas E, de las cuales un 4,11% equivale a X1, un 17,81% representa X2, hubo 8,22% de X3 y el 69,86% cae en la clasificación X4.

VII. 6. CAPTURAS ADICIONALES



Great Knife Massive weapon wielded by Pyramid Head. Hard to use, but lethal. Option Memo Map	Cuchillo grande Arma enorme empuñada por Pirámide Cabeza. Difícil de usar, pero letal. Opción Memo Mapa **Silent Hill 2 (2001)**



Lyon Pero sí su Majestad se enterese de que un Caballero de la Reina habla así al Príncipe, vas a tener problemas, Georg. **Suikoden V (2006)**